

FAKULTA PŘÍRODOVĚDNĚ-HUMANITNÍ A PEDAGOGICKÁ

Katedra: Pedagogiky a psychologie

Studijní program: Vychovatelství

**Studijní obor
(kombinace):** Pedagogika volného času

**Zážitek a zprostředkování kulturně historického
dědictví Liberce – Animace jako forma zpřístupnění
umění ve veřejném prostoru**

**Experience and mediation of historico-cultural
heritage in Liberec - Animation as a way of making
the art in the public space accessible**

Bakalářská práce: 09–FP–KPP–50

Autor:

Veronika DUBSKÁ

Podpis:

Adresa:

Dobřejovická 385

252 43, Průhonice

Vedoucí práce: Mgr. Zuzana Pechová

Konzultant:

Počet:

stran	grafů	obrázků	tabulek	pramenů	příloh
68	0	0	9	27	4

V Liberci dne: 7. 12. 2010

FAKULTA PŘÍRODOVĚDNĚ-HUMANITNÍ A PEDAGOGICKÁ

Katedra pedagogiky a psychologie

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(pro bakalářský studijní program)

pro (kandidát): Veronika Dubská

adresa: Dobřejovická 385, Průhonice, 252 43

studijní obor (kombinace): Pedagogika volného času

Název BP: **Zážitek a zprostředkování kulturně historického dědictví
Liberce - Animace jako forma zpřístupnění umění ve veřejném
prostoru**

Název BP v angličtině: **Experience and mediation of historico-cultural heritage in
Liberec - Animation as a way of making the art in the public
space accessible**

Vedoucí práce: Mgr. Zuzana Pechová

Konzultant:

Termín odevzdání: květen 2010

Poznámka: Podmínky pro zadání práce jsou k nahlédnutí na katedrách. Katedry rovněž formulují podrobnosti zadání. Zásady pro zpracování BP jsou k dispozici ve dvou verzích (stručné, resp. metodické pokyny) na katedrách a na Děkanátě Fakulty přírodovědně-humanitní a pedagogické TU v Liberci.

V Liberci dne 5.4.2009

děkan

vedoucí katedry

Převzal (kandidát):

Datum:

Podpis:

Název BP:	ZÁŽITEK A ZPROSTŘEDKOVÁNÍ KULTURNĚ HISTORICKÉHO DĚDICTVÍ LIBERCE - ANIMACE JAKO FORMA ZPŘÍSTUPNĚNÍ UMĚNÍ VE VEŘEJNÉM PROSTORU
Vedoucí práce:	Mgr. Zuzana Pechová
Cíl:	Navrhnout, zrealizovat a vyhodnotit efektivitu půldenního animačního programu zaměřeného na zprostředkování umění ve veřejném prostoru města Liberec pro žáky 2. stupně ZŠ a nižšího stupně víceletých gymnázií.
Požadavky:	Definovat pojem animace a zhodnotit její dosavadní uplatnění. Vytvořit a popsat pracovní listy pro zážitkovou formu práce. Realizovat program mezi žáky 2. stupně ZŠ a nižšího stupně gymnázií. Vyhodnotit úspěšnost animačního programu z pohledu zapojení a spokojenosti žáků. Vyhodnotit efektivitu programu v rovině učení se zážitkem a navrhnout možný transfer takto nabytých vědomostí.
Metody:	Rešerše a analýza odborné literatury Vypracování pracovních listů Pozorování Dotazník
Literatura:	BRABCOVÁ, A. Brána muzea otevřená. Náchod: Juko, 2003. HORÁČEK, R. Galerijní animace a zprostředkování umění. Brno: CERM, 1998. SLAVÍK, J. Umění zážitku zážitkem. Praha: Univerzita Karlova v Praze - Pedagogická fakulta, 2004. NORBUG-SHULZ, Ch. Genius loci. Praha: Odeon, 1994. DYU, CH. Duch a místo. Brno : ERA, 2004. KARPAŠ, R.; BÍLKOVÁ, L. a kol. Kniha o Liberci. Liberec: Dialog, 2004. LIPUS, R.; VÁVRA, D. Šumná města. Brno: Petrov, 2002. VÁVRA, D. Libereckým krajem Tvář architektury. Liberec: Liberecký kraj, 2004

Prohlášení

Byla jsem seznámena s tím, že na mou bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci (TUL) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé bakalářské práce pro vnitřní potřebu TUL.

Užiji-li bakalářskou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědoma povinnosti informovat o této skutečnosti TUL; v tomto případě má TUL právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím bakalářské práce a konzultantem.

V Liberci dne: 7. 12. 2010

Dubská Veronika

Poděkování

Ráda bych touto cestou poděkovala vedoucí mé práce Mgr. Zuzaně Pechové za cenné připomínky a odborné rady. Dále bych chtěla poděkovat své rodině, která mě po celou dobu studia podporuje a přátelům, kteří mi jsou velkou oporou. Speciální poděkování patří Veronice Beňkové a Petře Lamačové za podnětné komentáře a pomoc s realizací animačních programů.

Anotace

Bakalářská práce, zabývající se animací jako formou zpřístupnění umění ve veřejném prostoru, se dělí na dvě základní části, teoretickou a praktickou.

Účelem teoretické části je přiblížit problematiku zprostředkování umění, definovat pojem animace a její dosavadní použití v oblasti zpřístupnění umění. Dále je představeno město Liberec, jeho kulturně-historické dědictví a genius loci. Ve druhé části práce se věnuji návrhu, realizaci a vyhodnocení kulturně animačního programu pro žáky 2. stupně základních škol z Liberce. Hlavním cílem programu je, aby se jeho účastníci pomocí interaktivních metod seznámili s významnými místy Liberce a pojmenovali si genia loci města. Program trvá 90 minut, vychází z metod neformálního vzdělávání a kombinuje prvky galerijní a muzejní animace. Hlavní důraz je kladen na prožitek a praktickou činnost. Realizace programu probíhá vždy v centru města Liberec formou společné procházky. Závěrečné vyhodnocení ukázalo, že program byl úspěšný jak z pohledu zapojení a spokojenosti žáků, tak v rovině učení se zážitkem. Kulturní animace byla také představena jako vzdělávací metoda, která může doplňovat formální vzdělávání. V bakalářské práci byly použity metody: analýza odborné literatury, zpracování pracovních listů, pozorování a statistické práce postupy.

Klíčová slova: zprostředkování umění, animace, kulturní animace ve veřejném prostoru, genius loci, Liberec, pracovní listy, Kirkpatrickův model hodnocení

Annotation

The bachelor thesis, dealing with animation as a way of making the art in the public space accessible, has two parts – theoretical and practical.

The aim of the theoretical part is to elucidate the problems of mediation of art, to define the concept of animation and its present use in making the art accessible. The town of Liberec is introduced, its historico-cultural heritage and genius loci. In the other part of the thesis I deal with the design, implementation and evaluation of cultural animation program for older elementary school pupils from Liberec. The main aim of the program is to get to know important places in Liberec and to designate genius loci of the town by using interactive methods. The program takes ninety minutes, it is based on methods of informal education and combines elements of gallery and museum animation. The accent is on experience and practical work. The program is carried out in the centre of Liberec as a joint stroll. Final evaluation showed success of the program in terms of involvement and satisfaction of pupils as well as learning by experience. Cultural animation was also presented as an educational method complementing formal education. Analysis of professional literature, making working sheets, observation and statistical procedures were used.

Key words: mediation of art, cultural animation in public space, genius loci, Liberec, working sheets, Kirkpatrick's model of evaluation

Annotation

Die Bachelorarbeit, die sich mit der Animation wie eine Form der Zugänglichmachung der Art in der öffentlichen Sphäre beschäftigt, wird in zwei Hauptteile geteilt, den theoretischen und den praktischen.

Der Zweck des theoretischen Teiles ist, die Problematik der Vermittlung der Art nahezulegen, den Begriff Animation und ihre bisherige Verwendung im Gebiet der Zugänglichmachung der Art zu definieren. Weiter wird die Stadt Liberec, ihr kulturhistorisches Erbe und genius loci vorgestellt. In dem zweiten Teil der Arbeit widme ich mich dem Vorschlag, der Realisation und dem Auswerten des Kulturanimationsprogramms für die Schüler in der Sekundarstufe der Hauptschulen in Liberec. Das Hauptziel des Programms ist, die Teilnehmer mit den bedeutenden Orten der Stadt Liberec bekannt zu machen und genius loci der Stadt zu benennen. Das Programm dauert 90 Minuten, basiert auf den Methoden der unformalen Ausbildung und kombiniert die Elemente von der Galerie- und Museumsanimation. Der Hauptakzent wird auf das Erlebnis und die praktische Tätigkeit gelegt. Realisation des Programms verläuft immer im Stadtzentrum von Liberec in der Form des gemeinsamen Spazierganges. Das Endbewerten hat gezeigt, dass das Programm erfolgreich war, sowohl aus der Sicht des Einsatzes von Schüler als auch in der Ebene des Lernens mit dem Erlebnis. Kulturanimation wurde auch wie eine Ausbildungsmethode, die die formale Ausbildung ergänzen kann, vorgestellt. Im Laufe der Bearbeitung der Bachelorarbeit wurden folgende Methoden verwendet: Analyse der Wissenschaftsliteratur, Bearbeitung der Arbeitsblätter, Beobachtung und statistische Vorgänge.

Schlüsselwörter: Vermittlung der Art, Animation, Kulturanimation in der öffentlichen Sphäre, genius loci, Liberec, Arbeitsblätter, Kirkpatrick Bewertungsmodell

OBSAH

1.	ÚVOD	10
1.1.	Proč kulturní animace	11
1.2.	Zážitek = přímý/aktivní kontakt s uměním	11
1.3.	Hodnota kultury pro výchovu (v pedagogice)	12
2.	TEORETICKÁ ČÁST	14
2.1.	Zprostředkování umění	14
2.2.	Animace	15
2.2.1.	Definice pojmu	15
2.2.2.	Animátor	17
2.2.3.	Dosavadní použití animací v umění	17
2.2.4.	Animace ve veřejném prostoru	20
2.3.	Liberec	21
2.3.1.	Kulturně historické dědictví města Liberec	21
2.3.2.	Genius loci	23
3.	PRAKTICKÁ ČÁST	25
3.1.	Návrh a realizace programu	25
3.1.1.	Cíle programu	26
3.1.2.	Návrh animace	27
3.1.3.	Struktura animace	28
3.1.4.	Vybraná místa a rozbor jednotlivých úkolů	29
3.1.5.	Realizace programu se žáky	33
3.2.	Vyhodnocení programu	36
3.2.1.	Cíle a výstupy	37
3.2.2.	Stanovení evaluačních otázek a indikátorů	37
3.2.3.	Charakteristika vzorku	40
3.2.4.	Design evaluace a metod sběru dat	40
3.2.5.	Zpracování dat	42
3.2.6.	Prezentace výsledků	45
3.2.7.	Shrnutí evaluace, návrhy na zlepšení a transfer	48
4.	Závěr	51
5.	Literatura a použité zdroje	52
6.	Seznam příloh	54

1. ÚVOD

Přes rok pracuji v liberecké neziskové organizaci. Když jsem měla během úvodního pohovoru říct, co mě motivuje být v organizaci, mojí první myšlenkou bylo: „Zkulturnit Liberec!“ Nejsem však ani architekt, ani umělec, proto bych ráda Liberec zkulturnila prostřednictvím obyvatel, kteří zde žijí. Mojí vizí je v rámci organizace i sama za sebe pomáhat mladým lidem v rozvoji osobnostním i sociálním. Pomocí neformálního vzdělávání bych je ráda motivovala k aktivnímu životu. Zdá se mi, že v životě libereckých obyvatel často chybí bezprostřední zážitky, zkušenosti, participace a setkávání se s druhými. Postrádají integraci s místem, které je jejich domovem, s kulturou, která je obklopuje.

Pokud se zastavím u samotné integrace jedince do společnosti, domnívám se, že právě kultura a kulturní vyžití by měly hrát v procesu socializace důležitou roli. Metoda kulturní animace, se kterou jsem se setkala během studia pedagogiky volného času, je k tomu vhodným prostředkem. Tato metoda, jež v sobě spojuje přímý kontakt, zážitek, společné setkávání i mezilidskou komunikaci, mě natolik oslovila, že jsem si ji vybrala jako téma mé bakalářské práce. Celou myšlenku kulturní animace, tedy jakéhosi oživení, jsem se rozhodla aplikovat přímo na město, ve kterém studuji, Liberec.

Svoji práci jsem rozdělila na dvě hlavní části. V té teoretické se zamýšlím nad využitím přímého a aktivního zážitku při setkávání se s uměním, reflektuji hodnotu kultury ve výchově a zpracovávám problematiku zprostředkování umění. Věnuji se konkrétně metodě animace, jejímu dosavadnímu uplatnění a dalším možnostem, které tato metoda nabízí. Závěrem teoretické části se zaměřuji na město Liberec, jeho kulturně historické dědictví a *genia loci*. Jako metody práce jsem zvolila rešerši a analýzu odborné literatury. Praktická část sestává z návrhu kulturní animace, jakéhosi interaktivního průvodce, který účastníky provede po osmi významných místech Liberce. Celou animaci zrealizují se žáky 2. stupně ZŠ v rámci hodinu a půl dlouhého bloku. Závěrečná část celou animaci evaluuje a vyhodnotí efektivitu programu vzhledem k zapojení a spokojenosti žáků i vzhledem k rovině učení se zážitkem. Pokusím se také navrhnout možnosti dalšího užití navrženého programu a možný transfer.

Původním záměrem bylo sestavit půldenní animační program. Ale po navázání kontaktu se školami jsem zjistila, že mi mohou poskytnout jen dvě vyučovací hodiny. Celý program jsem tak musela od počátku koncipovat na 90 minut.

1.1.Proč kulturní animace

Mám pocit, že lidé a hlavně děti jsou stále více apatičtí k místu, ve kterém žijí, nevytváří si k němu žádný vztah a nezajímá je okolní dění. Každodenně míjejí místa, která se jim za ta léta stala všedními, nezajímavými, fádními a se kterými je nepojí žádné osobní vzpomínky, vlastní zážitky.

Mojí snahou je vytvořit animační program na kulturně-historické dědictví města Liberec. Podstatou animace bude soubor krátkých aktivit, které oživí liberecké domy a památky a pomůžou navázat aktivní vztah mezi komunitou, kulturou, každodenním životem a samotným městem. A v neposlední řadě probudí v žácích větší integraci, otevřenost i radost z objevování nového. Chci nabídnout kreativní a hravou formu, která žáky vyprovokuje k aktivnější spolupráci a přemýšlení o místě, kde bydlí. Chci zprostředkovat a zpřístupnit kulturně historické dědictví města Liberec a zpříjemnit poznávání umění ve veřejném prostoru.

Ve své práci se zaměřuji na děti staršího školního věku a pro tuto cílovou skupinu jsem si vybrala metodu animace. Hlavní důraz budu klást na jedinečný vlastní a přímý zážitek a bezprostřední zkušenosti. Pomocí této metody bych ráda ulehčila přístup k umění jako takovému a povzbudila a motivovala žáky k vlastní seberealizaci i autonomii.

1.2.Zážitek = přímý/aktivní kontakt s uměním

Již několikrát byl zmíněn přímý zážitek jako jeden z hlavních prvků celého animačního procesu. Samotný zážitek by měl prostupovat celým naším životem. Každodenní situace si musíme zažít, uchopit si je po svém, vytvořit si k nim jedinečný vztah, osobní vzpomínky, které si pamatujeme a později se k nim můžeme v myšlenkách vracet a pracovat s nimi. Podobně je tomu i ve vztahu k umění, na základě určitého aktivního prožitku s uměním, který se často dotýká naší tělesnosti, si utváříme zážitky, které pro nás v samotném důsledku znamenají to, co si z tohoto setkání odnášíme jako naše jedinečné a neopakovatelné vzpomínky (Slavík, 2001).

Diskutabilním pojmem může být v tomto momentě samotné slovo „umění“, které každý vnímá rozdílně. Jan Slavík se k této problematice staví takto: „*O tom, co je pro mne*

uměním, rozhoduji nejdříve já sám na podkladě svého autentického setkání s dílem a na základě hry s ním prožité“ (Slavík, 2001, str. 181). Každé umělecké dílo můžeme zasadit do hry, vyvolat dialog mezi ním a jedincem. Tato přímá aktivita, vlastní tvůrčí činnost i přemýšlení a konání pak umocňuje individuální prožitek, který se stává intenzivnějším a hlubším. Slavík to celé shrnuje: „*Umělecké dílo může a musí být nástrojem hry a zdrojem individuálního prožitku, ale současně musí být i smysluplným předmětem výkladu, aby plnilo svou výlučně uměleckou roli nebo funkci*“ (Slavík, 2001, str. 196). Výklad rozhodně nemusí být úplný a rozsáhlý, o to větší prostor bychom měli nechat aktivitě, kterou s daným dílem, objektem, případně místem vyvoláme. Na paměti musíme mít, že kombinace a vhodný soulad těchto dvou prvků, tj. výkladu a prožitku, je nutnou podmínkou ke komplexnímu vnímání daného díla. Doplnit výklad aktivitou je důležité hlavně u dětí, jejichž schopnost soustředit se a aktivně vnímat výklad je podstatně nižší než u dospělých.

1.3.Hodnota kultury pro výchovu (v pedagogice)

Kulturu vnímám jako významný pramen a zdroj při výchově, mám na mysli kulturu v tom nejširším smyslu slova. Nejedná se jen o kulturní artefakty, ale také o celkový proces, kdy tato díla vznikala, byla šířena a zprostředkována jedincům, kteří si je osvojovali, zvnitřňovali a vytvářeli si nové hodnoty. V pedagogice, té formální i neformální, bychom měli využívat potenciál, který nám kultura nabízí. Zabývat se nejrozmanitějšími projevy kultury, které na nás ve společnosti reálně působí, reflektovat bezprostřední zážitky a osobní zkušenosti. Výchova by měla v kultuře nalézt své těžiště, vycházet z ní během procesu socializace, tedy začleňování jedince do společnosti a získávání sociálních kvalit (Siostrzonek, 2009). Kultura jedinci také předkládá modely, vzory a činnosti jednání, díky nimž si jedinec vytváří hodnotový žebříček. Ten má většinou oboustranný pohyb mezi společností a jedincem i mezi společností a kulturou.

Kulturu můžeme tedy jednoznačně chápat jako jeden z hlavních determinantů výchovy, neboť působí na jedince ve všech dimenzích jeho osobnosti a jejím prostřednictvím můžeme uspokojit individuální kultivační potřeby. O kultuře se doposud zmiňuji jako „*o souboru duchovních, materiálních a intelektuálních hodnot příslušné společnosti a sociální skupiny. Uvedené pojetí zahrnuje také životní styl a způsob vytváření materiálních a symbolických statků, systémů hodnot, názorů a víry*“ (Siostrzonek, 2009, str. 8).

Z této definice jasně vyplývá, že kulturu tedy nelze interpretovat jen jako oblast umění. Cílem mé práce je však zprostředkovat právě umění ve veřejném prostoru žákům základních škol. V následující části se zaměřím na kulturu jako na oblast umění a její význam v životě jedince a na vztah umění a výchovy.

Umění obklopuje jedince už od narození. Po celý jeho života dochází k menším či větším interakcím mezi ním a lidskou kulturou, která pramení a sílí z mezilidských vztahů a poznávání. Umění má ve společnosti silné a přirozené místo bez rozdílu historické dekády nebo přístupu, kterým si ho lidé vykládají. Nicméně díky úvahám o umění se v průběhu dějin začaly vytvářet teoretické obory, které se touto oblastí lidských aktivit zabývají (Slavík, 2001). Vedle estetiky, teorie umění nebo psychologie umění je jedním z nich i výchova, která je stěžejní pro mou práci v oblasti pedagogiky volného času.

Domnívám se, že samotná výchova by měla do velké míry podněcovat počáteční umělecké zkušenosti a kulturní iniciace nových generací. Jak uvádí i Jan Slavík v knize *Umění zážitku, zážitek umění: „Výchova poskytuje výjimečnou šanci odhalovat nejvlastnější lidský smysl umění a odkrývat jeho hodnoty“* (Slavík, 2001, str. 9). Možnosti výchovy v umění a umění ve výchově jsou podle mě nepřeborné a samotné střetávání výchovy s uměním by se mělo stát přirozenou cestou jak působit na jedince ve všech oblastech jeho bytí. Do určité míry je tento proces přirozený, ale „*výchova musí hledat cesty, jak rozumět umění. Přinejmenším do té míry, aby s ním mohla smysluplně zacházet; aby je dokázala učinit ústředním motivem a inspiračním zdrojem výchovných situací*“ (Slavík, 2001, str. 9). Touto problematikou se začala vědecká obec významněji zabývat v průběhu 19. a 20. století, kdy se objevovaly snahy o vytvoření hraniční disciplíny mezi uměním a výchovou. Vzniklo tak několik výchovných oborů, které můžeme souhrnně nazvat jako obory o výchově uměním.

Metoda animace podle mne splňuje tato kritéria a řadí se k metodám, jež korespondují s výchovou uměním. Opět zmíním, jak je důležitá osobní zkušenost, kterou žák během kontaktu s uměním zažije a kterou následně reflektuje. Vyplývají nám z toho dvě roviny, se kterými výchova uměním pracuje, na jedné straně se objevuje přímá aktivita (umělecký zážitek), který následuje reflektující dialog. Vedle samotného uměleckého zážitku jsou tak využívány a rozvíjeny i intelekt, emoční a sociální stránka žáka.

2. TEORETICKÁ ČÁST

2.1. Zprostředkování umění

V odborných knihách i periodikách se stále častěji setkáváme s diskusemi, jak posílit vztah veřejnosti k umění, jak zprostředkovat kulturně-historické dědictví. Pokud se chceme na toto téma podrobně zaměřit, musíme se ponořit do samého počátku vzniku umělecké tvorby, kde má své kořeny i zprostředkování umění. V každé historické dekádě existovali kromě umělců i další lidé, kteří se snažili umělecká díla nějak vysvětlit a zprostředkovávat je ostatním. Stejně jak se posouvají možnosti a směry v umění samotném, mění se i způsoby, jak je dílo prezentováno divákům.

V současné době, kdy se kultura dostává do našich životů intenzivněji než kdykoliv v minulosti a zároveň se tvoří masová, anonymní, odcizená společnost, vidím nutnost existence těchto lidí – zprostředkovatelů umění. Tito zprostředkovatelé by měli účastníkům pomáhat navázat společný kontakt s uměním, umocnit prožitek, který tato setkání přinášejí. Tento momentální prožitek, by měl mít i dlouhodobý přínos, který se promítne v rozvoji osobnosti jedince, jeho kreativitě, systémovém, analytickém či kritickém myšlení (Horáček, 1998).

Dlouholetý vývoj v oblasti zprostředkování umění vedl ke vzniku teoretické disciplíny, která se touto problematikou zabývá - muzejní pedagogika. „*Výrazem muzejní pedagogika souhrnně označujeme aktivity, které cíleně využívají instituce muzea k přímým výchovně vzdělávacím činnostem*“ (Horáček, 1998, str. 56). Muzejní pedagogika jako obecná disciplína nabízí široké spektrum činností a oblastí, na které se může zaměřit.

Vedle muzejní pedagogiky se vyprofiloval i další obor, který pracuje s podobnými principy - galerijní pedagogika. Tato disciplína staví do ohniska zájmu pouze výtvarné umění. V tomto je její hlavní rozdíl oproti muzejní pedagogice, která má širší záběr a obecnější zaměření. Další rozdíl je v metodice. Muzejní pedagogika má za cíl hlavně předávat informace, rozvíjení tvořivosti je až na vedlejším místě. Naopak programy galerijní pedagogiky se zaměřují hlavně na kreativitu práce a citovou rovinu vnímání. Podstatou je objevování výtvarného díla prostřednictvím praktické činnosti. Tato činnost je doplněná o teoretickou úvahu a přemýšlení o samotném díle. I přes to, že existuje několik rozdílů, obě tyto specializace používají k zpřístupnění a zprostředkování umění podobné metody a postupy a vycházejí ze stejných hodnot. Jejich podstatou je aktivní a tvůrčí práce podpořená vlastní

iniciativou účastníků (Horáček, 1998). Během navrhování animace jsem se snažila vycházet z obou těchto disciplín a kombinovat principy, se kterými pracuji.

2.2. Animace

2.2.1. Definice pojmu

První asociace ke slovu animace bude pravděpodobně u většiny z nás „animovaný film“. Pokud se z oblasti médií, kde má slovo animace celkem jasný význam, přesuneme do oblasti sociálně-kulturní, přesný výklad slova animace už tak jednoznačný není. Mezi pojmy jako oživení, probuzení, mobilizace nebo energetizace bych si jako ústřední definici toho slova vybrala interpretaci termínu „animace“, kterou ve své knize uvádí Jiří Siostrzonek: *„Animace má iniciovat člověk k aktivní účasti na společenském dění, ale zároveň vybízet člověka k práci na sobě v rámci permanentní kultivace“* (Siostrzonek, 2009, str. 22)

Pedagogický slovník popisuje animaci jako výchovnou metodu. Nejčastěji užívanou při práci s dospívajícími a v pedagogice volného času. Animace je založena hlavně na nedirektivních metodách povzbuzování mladých lidí k hledání vlastní cesty životem a schopnosti realizovat svou svobodu a autonomii, přičemž se jim zároveň předkládá velké množství přiměřených, zajímavě strukturovaných a pozitivních možností seberealizace (Průcha, 2003). Jiřina Pávková k této definici doplňuje toto: *„Animace pomáhá jednotlivci najít si ve společnosti své místo, kde by mohl svobodně žít v souladu s tím, co považuje za důležité a podle čeho se chce orientovat“* (Pávková et al., 2002, str. 78).

Musíme rozlišovat mezi několika směry, kterými se animace ubírá. Vedle animace jako užívání technik a her usnadňujících komunikaci, sociálně-kulturní, divadelní či turistické, můžeme na animace nahlížet i jako na vzdělávací metodu, která v současné době platí za jeden z nejrozšířenějších výchovných postupů v mimoškolní oblasti. Tento proud má za cíl akulturaci, tedy přijetí a osvojení si kultury, kterou ve společnosti sdílíme, včetně tradic (myšlenkových, náboženských, estetických i etických) (Štěpánková, 2002). Z této široké oblasti můžeme animaci vymezit jen jako metodu, kterou se snažíme aktivizovat umění. Jedná se o smíšený typ programu, ve kterém by měla být v rovnováze jak část teoretická, tak část praktická - ta zajišťuje, že se účastník stává aktivním tvůrcem. Tato metoda bývá nejčastěji užívána v prostorách galerií a muzeí. Silnou pozici si vydobyla v západní Evropě i v sousedním Polsku, kde jsou galerijní a muzejní animace rozšířeny a v mnohém dávají dobré příklady české scéně. Podstatou těchto animací je probudit mezi účastníky zájem

o umění, nabídnout citový zážitek a informace, pomoci odhalit hodnoty a významy uměleckých děl a konfrontovat je s vlastním názorem.

Radek Horáček ve své knize *Galerijní animace a zprostředkování umění* hovoří o těchto animačních technikách takto: „*Výrazem animace (...) vyjadřujeme prvek oživení ba vyburcování osobní tvořivé aktivity, kterou lze považovat za jeden z významných prostředků k otevření cesty k vnímání současného umění. (...) Účastníci animací kreslí, malují, píší či diskutují a vyjadřují se pohybem vlastního těla a touto praktickou činností vlastně prozkoumávají možnosti uměleckého vyjádření (...)*“ (Horáček, 1998, str. 72).

Pro správné provedené animace musíme vytvořit adekvátní podmínky, živý prostor, ve kterém dochází k dialogu mezi účastníky a samotnými artefakty, k prožívání, spoluprožívání i sebeprožívání. S tímto inspirativním prostorem si můžeme hrát, nově uspořádávat artefakty, veřejný prostor, jedince i skupinu a odkrývat tak další možnosti pro kulturní animace, pro tvorbu nových interpersonálních, estetických i emocionálních vztahů. Zároveň můžeme motivovat lidi a vybízet je k vlastní kreativitě. Nezastupitelným prvkem je zde oboustranná komunikace mezi jedincem a kulturou. Díky tomuto dialogu se učíme být aktivní, pojmenovávat problémy a hledat východiska. Stává se z nás kultivovaná a integrovaná osobnost, která dokáže racionálně a emocionálně jednat, je odpovědná za své jednání, smysl a kvalitu svého projevu. Z tohoto popisu se nám animace vyprofilovala i jako metoda, která nám pomáhá hledat smysl života (Siostrzonek, 2009).

Siostrzonek vyzdvihuje tyto hlavní ideje a východiska animace:

- Idea vytváření skupin a lokální pospolitosti
- Idea integrace, aktivity a spoluúčasti
- Idea mezilidské komunikace
- Idea motivování ke kreativitě
- Idea zaměření na člověka, na jeho tvůrčí potenciál a duchovní hodnoty
- Inspirační zdroje v aktivní pedagogice, humanistické psychologii a sociologii malých skupin (Siostrzonek, 2009, str. 23).

Potřebu a smysl kulturní animace vidím zejména při procesu individuace a rozvoji osobnosti člověka. V dnešní době, kdy jedinec často balancuje na hraně společenské a individuální patologie, může tato metoda významně posílit jeho společenskou participaci a integraci. Díky nedirektivnímu způsobu práce nabízí tato metoda řadu možností pro seberealizaci.

Důležité je mít na paměti hlavní pilíře, které bychom při její realizaci měli dodržovat. Musíme zanalyzovat situaci, do které chceme kulturní animace vsadit, stanovit si obecné i konkrétní cíle. Zvolit si cestu, tedy jakýsi itinerář s jednotlivými kroky, které ve svém celku vedou k cíli – zaměřit se na jednotlivé otázky, které mohou být: kdo, kdy, kde, s kým, pomocí čeho, jakým způsobem, jak dlouho, s jakými investicemi. Pokud máme tyto otázky zodpovězené, je důležité naplánovat si realizaci jednotlivých kroků. Každý krok by měl mít své určité předpoklady, čas, zajištění i výsledek. V neposlední řadě je důležitým faktorem úspěšné animace i její vyhodnocení, evaluace, verifikace a finální upřesnění cíle a metody (Kaplánek, 2008).

2.2.2. Animátor

Důležitou roli v samotném procesu animace má osoba animátora, která by měla být tou hlavní hybnou silou, která vyprovokovává ostatní k dialogu. Siostrzonek odpovídá na otázku, kdo je animátor takto: „*Animátor je člověk, který využívá svých vědomostí, dovedností, charismatu a díky svému nadšení a posedlosti vtahuje okolí do společensko-kulturního dění.*“ (Siostrzonek, 2009, str. 37). Animátor by měl být objektivní, kreativní a otevřený jedinec, který usiluje o hodnotovou výchovu. Zároveň se snaží oživovat komunitu kulturním a společenským děním, často figuruje jako neúnavný organizátor kulturního života. Animátor by měl stále přinášet nové podněty, vytvářet touhu po vědění, aktivizovat jednotlivé činnosti v oblasti individuálního i společenského života. Díky snaze o trvalé rozvíjení těchto aktivit, tak často vystupuje jako protiváha konzumního způsobu života. (AUTOR MOTOR ANIMATOR, 2008).

2.2.3. Dosavadní použití animací v umění

Animace v umění by měla cíleně pomáhat divákům vnímat umělecké dílo, zpřístupnit tento zážitek. Myšlenky animace kultury mají kořeny v alternativní kultuře 60. let, jsou inspirovány pojmy jako účast, setkávání, vzájemnost, společenství (AUTOR MOTOR ANIMATOR, 2008).

Pokud nahlédneme za hranice naší republiky, setkáme se s funkčními a fungujícími institucemi, které se zabývají lektorskou prací pro veřejnost, snaží se aktivizovat kontakt

diváků s uměním. Jejich snahou je nacházet vhodné metody a postupy, jak toho dosáhnout. Jejich programy plně korespondují s idejemi, které ve své knize zmiňuje i Radek Horáček: „*Prostřednictvím vlastní činnosti, vlastního hmatového zážitku i vlastního tvůrčího přemýšlení a konání může člověk dosáhnout intenzivnějšího prožitku a hlubšího i trvalejšího osvojení poznání*“ (Horáček, 1998, str. 22).

V České republice nemá ještě tento druh umělecké výchovy svoji pevnou pozici. V řadě kulturní center, galerií a muzeí ale stále častěji pro návštěvníky vznikají speciální programy. Během těchto programů si mohou návštěvníci vyzkoušet část umělcovy práce, odhalovat jeho dílo, aktivně o něm přemýšlet a hlouběji si uvědomovat, co vše skrývá.

Zajímavé myšlenky o kulturní animaci v České republice můžeme nalézt v knize Autor, motor, animátor. Jedná se o soubor textů, které vznikly na základě diskusní trilogie, již realizoval Spolek Richelieu – Spolek posluchačů, absolventů a přátel DAMU v rámci mezinárodního projektu ANIMATOR. Cílem projektu je zejména podpora studentů realizovat projekty, které se zabývají kulturní animací a vytvářet možnosti, jak propojit studium, praxi a uplatnění absolventů těchto oborů. Inspiraci hledají iniciátoři projektu ANIMATOR v zahraničí, hlavně v Polsku, Francii a Velké Británii, kde již fungují studijní programy, které se primárně věnují animaci kultury. Snahou všech zainteresovaných v projektu ANIMATOR je zmapovat terén kulturní animace v České republice, rozvinout v širším kontextu aktivity, které sem zapadají a připravit půdu pro vznik těchto studijních programů i na českých univerzitách. Vizí je vytvořit obory, které nebudou ani managementem umění ani managementem kultury. Absolventi - animátoři budou pomáhat v procesu artikulace kulturního života, umění pro ně bude prostředkem, nikoli cílem. Jejich hlavní zaměření bude na proces, nikoli na produkt. Myšlenky o nutnosti vytvoření studijních oborů, které se touto problematikou zabývají, se během diskusí objevily hned několikrát. Padaly názory, že je potřeba vzdělaných absolventů animace kultury, kteří budou působit na odborech kultury. Dále, že je nutné v českém prostředí profesionalizovat neziskové kulturní organizace a celkově zlepšit kulturní politiku v zemi. Dát jí jasný koncept, dlouhodobé priority, nastavit plány, které budou dodržovány, kontrolovány a snaha o jejich plnění bude v zájmu státu a ne jen úzké skupiny nadšenců. Účastníci diskuse dále upozornili na absenci české původní nebo překladové odborné literatury v této oblasti (AUTOR MOTOR ANIMATOR, 2008).

Diskusní trilogie AUTOR MOTOR ANIMÁTOR ukázala, že metoda kulturní animace nemá v České republice vytvořené pevnější zázemí. Dílčí úspěchy však můžeme zaznamenat. Velký kus práce udělala v letech 1997–2002 Nadace Open Society Fund Praha se svým

projektem Brána muzea otevřená. Tento projekt upozornil na potřebu vytvoření spolupráce mezi muzeem a školou a dále na nutnost vytvoření dlouhodobého partnerství mezi muzeem a místním společenstvím. Muzeum by mělo vytvářet projekty pro menšiny i sociální skupiny, mapovat a udržovat místní tradice, zvyky i stará řemesla a nabízet programy zaměřené na kvalitní trávení volného času. Může se jednat o nejružnější akce, výtvarné dílny nebo happeningy pro veřejnost (Brabcová, 2003).

Pokud se vrátím zpět k tématu spolupráce muzea a školy, autoři knihy nabádají, aby se na muzeum nahlíželo jako na ideální prostředí pro učení. K prostředí které vytváří celé spektrum vzdělávacích příležitostí. Zmiňují čtyři klíčové oblasti: výchova uměním, vzdělávací programy vztahující se k historii, objektové učení a komunitní učení. Každá z těchto oblastí má svoji specifickou formu a nahlíží na muzeum jako na prostředí pro učení z trochu jiného úhlu pohledu.

Výchova uměním rozvíjí vizuální gramotnost a porozumění umění. Vychází ze sbírky, která je v muzeu dostupná. Projekty výchovy uměním mají formu doprovodných programů ke stálé expozici a k výstavám. Tyto projekty využívají pracovních listů pro žáky a metodického materiálu pro učitele, cestovních kufříků s uměním určených pro programy mimo muzeum, dotykových výstav, výtvarných dílen nebo muzejního divadla.

Objektové učení je základem všech vzdělávacích počínů v muzeu, toto učení využívá muzejní sbírky. Podstatou je konstruktivistická pedagogika a výchova ke kritickému myšlení. Často přichází v kombinaci s interkulturním učením, tj. snaží se probudit schopnost pochopit a přijmout projevy rozmanitého kulturního i sociálního života kolem nás.

Komunitní učení lze také promítnout do prostorů muzeí. Podstatou komunitního učení je poznávání, získávání zkušeností a dovedností, které vytváří schopnost porozumět světu, jenž nás obklopuje, a tvořivě se v něm uplatnit.“ Konkrétně se jedná o dlouhodobé projekty, které podporují spolupráci mezi muzeem a školou a mají přesah do komunity. Vedle toho kladou tyto projekty velký důraz na vlastní aktivity mladých lidí. (Brabcová, 2003).

Vedle muzeí vzniká hlavně v Praze řada center umění, která se kulturní animací zabývají a pro své návštěvníky, zejména žáky ZŠ, nabízejí doprovodné vzdělávací programy k výstavám. Tyto animace nabízejí interaktivní setkání s uměním, často kombinují komentované prohlídky, hands-on aktivity, práci s pracovními listy, dramatické či literární aktivity a výtvarné dílny.

Za všechny bych ráda uvedla Centrum současného umění DOX v Praze, které láká všechny ty, kteří se nechtějí na současné umění jen tiše dívat, ale zapojit i vlastní tvořivost a zkusit interpretovat umělecká díla svou osobitou formou. Centrum DOX přináší vzdělávací programy k aktuálním výstavám i dlouhodobým projektům. Jejich snahou je pomocí metod neformálního vzdělávání přiblížit návštěvníkům současné umění. Využívají trendy moderní doby - internet, multimédia či vizuální kulturu. Programy jsou nastaveny tak, aby interaktivně prezentovaly umění a efektivně kloubily výklad lektora, praktické aktivity i vlastní tvorbu účastníků (Vzdělávací programy, 2008).

2.2.4. Animace ve veřejném prostoru

Z kapitoly věnované dosavadnímu užití kulturní animace je patrné, že určité snahy o její používání jsou, nicméně všechny pokusy jsou směřovány hlavně do prostorů galerií, muzeí či kulturních center. Já jsem se vydala cestou, která není v ČR postihnuta takřka vůbec. Snažím se propojit kulturní animaci a veřejný prostor, umožnit dětem poznání umění v ulicích města a utvářet jejich pozitivní vztah k takto prezentovanému umění. Ráda bych vytvořila program, který bude kombinovat principy galerijní a muzejní pedagogiky a zároveň vyvede účastníky ven, posune uměleckou aktivitu doprostřed každodenního života. Doufám, že moje pojetí kulturní animace vyprovokuje otevřený dialog mezi obyvateli a místem, ve kterém žijí.

V průběhu animace bych ráda žákům základních škol představila vedle architektonické a historické hodnoty města i jeho současnou tvář. Mám za cíl pomoci žákům najít si k městu vztah, identifikovat se s ním, tzn. spřátelit se. Mojí vizí je, aby žáci procházeli městem a opravdu se zde cítili jako doma, prožívali město jako příjemný a přátelský celek. Ráda bych v nich probudila dojem, že ke svému městu patří. Tento dojem pozitivně ovlivňuje naši osobnost a pomáhá nám nalézt existenciální oporu.

2.3.Liberec

2.3.1. *Kulturně historické dědictví města Liberec*

Kulturní animaci jsem se rozhodla aplikovat na město Liberec, které vnímám jako majestátního patrona severních Čech s nezaměnitelnou atmosférou. Město, ovlivněné svou geografickou polohou i milníky, které psaly českou historii. Město, kde se kloubí německá a česká architektura, staré vily s moderními zástavbami. Město, kde svoji stopu zanechal i zvláštní mix obyvatel, který mísí sudetské krajany a poválečné přistěhovalce. Ponořme se do minulosti, kdy se město formovalo, zažívalo vzestupy i pády a rodilo se v jedno z nejpritažlivějších míst severu České republiky. Nejzajímavější fakta z liberecké historie i současnosti poté zahrnu do animace. Prostřednictvím historických fotografií a příběhů se pokusím jednotlivá místa představit v kontextu dějin. Přiblížím, v jakých podmínkách vznikaly a jak dál ovlivnily podobu Liberce. Nutno zmínit, že předmětem animace nebude pouhý výčet jednotlivých historických událostí a detailní popis každého místa. Ráda bych pracovala se souvislostmi a nezahltěla žáky příliš mnoha informacemi.

Představím zlatý věk města, který se datuje k 16. století a byl odstartován vládou rodu Rendských. Liberec se v této době proměnil ve významné středověké město pyšící se dlážděnými ulicemi. Je až neuvěřitelné, že se některé z nich dochovaly dodnes: Felberova, Pražská či Moskevská. V této době byla ve městě zahájena textilní výroba a celkový rozmach města umocnila výstavba první kamenné radnice. Na rok jejího vybudování odkazuje i velká dlažební kostka s letopočtem 1603 na náměstí dr. Edvarda Beneše. Všimli jste si této kostky někdy?

Liberec měl předpoklad stát se rozvinutým městem ve všech směrech, ale s nástupem třicetileté války a následné rekatolizace nastaly pro Liberec zlé časy. Město bylo několikrát vyplněno Švédy a celá řada protestantů opouštěla zemi a stěhovala se zejména do sousední Žitavy (Mohr, 2001).

Město potřebovalo nový impuls a toho se mu dostalo v 18. století díky podnikavé osobě Johanna Liebega, který se stala symbolem dynamického rozvoje libereckého textilního podnikání. Liberec se stal jedním z největších výrobců sukna v Čechách a vysloužil si přezdívku „Manchester severních Čech“ (Řeháček, 2005).

Díky blízkosti i provázanosti s německou kulturou do Liberce často zavítali vídeňští či němečtí architekti a město se snažilo ve všech směrech rozvíjet jako městská společnost

„velkoměstského typu“ s promyšlenou infrastrukturou, inspiraci hledalo hlavně ve Vídni, Mnichovu či Drážďanech. Počátkem 20. století došlo k modernizaci celého Liberce, která dala městu jeho charakteristickou tvář, v tomto období vznikaly jak zděné, bohatě zdobené domy, tak i novorenesanční skvosty: Radnice, Severočeské muzeum, Městské lázně či budova, kde dnes sídlí Česká spořitelna. Město se také stalo častým cílem turistů, vznikaly pro ně značené cesty, chaty a rozhledy v Ještědských a Jizerských horách. Z podmínek, které zde byly pro cestovní ruch nastaveny, těžíme dodnes (Lipus & Vávra, 2002).

Vznikem Československa se rozvoj i šance pro liberecký průmysl snížily a následná hospodářská krize stagnaci města jen potvrdila. Vznikly ještě moderní budovy Baťa a Brouk a Babka, ale ve městě v té době sílil vliv sudetoněmeckého hnutí vedeného Konradem Henleinem, rodákem z libereckých Vratislavic nad Nisou. Smutnou kapitolu v historii ČSR symbolizuje celkové odtržení oblasti od ČSR, vytvoření župy Sudety a pronásledování a vyhlazování židovského obyvatelstva. Toto období přiblížím v animaci skrze synagogu, která stála na místě dnešní vědecké knihovny.

Konec druhé světové války by se dal označit jako konec starého Liberce. Původní německé obyvatelstvo se muselo přestěhovat do Německa. Do města se stěhovalo obyvatelstvo z českého vnitrozemí a docházelo tak k mísení různých kultur, zvyků i tradic (Řeháček, 2005).

Poválečná éra se nesla v duchu stagnace. Jedním z mála světlých bodů se stala výstavba hotelu Ještěd s televizní věží architekta Karla Hubáčka. Skupina kolem Karla Hubáčka dokázala v Liberci i přes tuhou normalizaci budovat originální projekty a držet si svůj osobitý styl. Ještěd jako významnou dominantu Liberce nemůžu v animaci opomenout. Kromě tohoto architektonického skvostu představím z novodobých dějin i budovy Krajské vědecké knihovny a projekty instalované společností Spacium, která se zaměřuje na obohacení, oživení a kultivaci veřejných městských prostranství prostřednictvím nejrozličnějších uměleckých aktivit.

Liberec má díky poloze na úpatí Jizerských hor pověst zdravého a příjemného místa, kde žijí obyvatelé se sportovním duchem. Poslední dobou ale hýbou městem diskuse o nesmyslném budování stále nových obchodních center a o nutnosti zelených ploch, které Liberci znatelně chybí. I o těchto aspektech života v Liberci bych se ráda s žáky během animace pobavila. I toto je kulturně historické dědictví města Liberec (Došek et al., 2007).

2.3.2. *Genius loci*

Předchozí kapitola přiblížila kulturně-historické dědictví města v kontextu doby, ve které vznikalo. Jedná se zejména o významné budovy, díky kterým má Liberec svou unikátní podobu. Nejsou to ale jen tato konkrétní místa, která určují jeho charakter. Jsou to lidé, kteří zde žijí. Život každého z nich se skládá z různých fenoménů, hmotných (lidí, zvířata, domy, slunce, ...) a nehmotných (pocity, vztahy, ...). Tyto fenomény se navzájem propojují a společně utváří celistvý charakter prostředí, který nemůžeme redukovat jen na určité jeho vlastnosti či prvky (Norbegr-Schulz, 1994).

Christian Norberg – Schulz to celé shrnuje takto: „Charakter je určen tím, jak věci jsou, a vztahuje proto naše zkoumání ke konkrétním jevům našeho žitého světa. Jen tímto způsobem můžeme v plné šíři uchopit *genia loci*, „*duch místa*“, *kterého dávní předkové pokládali za „protivníka“, s nímž musí člověk dobře vycházet, aby vůbec mohl bydlet*“ (Norbegr-Schulz, 1994, str. 22).

Dostáváme se k pojmu *genius loci*, který můžeme představit jako neopakovatelnou identitu každého místa. Identitu, kterou v sobě uchovává i Liberec a kterou bych chtěla společně s účastníky animace objevovat. „*Genius loci je římský pojem. Podle přesvědčení starých Římanů má každá „nezávislá“ bytost svého genia, ochranného ducha. Tento duch dává lidem i místům život, doprovází je od narození do smrti a určuje jejich charakter či povahu*“ (Norbegr-Schulz, 1994, str. 18). I každá lokalita má svého *genia*, *genia loci*. Tento pojem můžeme charakterizovat i jako neuchopitelnou hodnotu daného místa, kterou tvoří jednak architektura, ale i krajinný rámeček a místní obyvatelé s jejich způsobem života. „*Duch vyrůstá v místě na základě toho, jak se toto místo používá, jaké myšlenky, činnosti a hodnoty se v něm otisknou*“ (Day, 2004, str. 243). Duch místa ovlivňuje naše chování a zároveň i my sami ho neustále přeměňujeme. Díky *geniu loci* žijeme ve specifické atmosféře, v místě, které má duši, osobité kouzlo, které by nemělo zůstat neodhaleno. A právě pocit nutkavého hledání bych ráda probudila v obyvatelích města pomocí této kulturní animace. Ráda bych docílila toho, aby si oni sami pojmenovali, co pro ně samotné je tím tajemným *geniem loci*, co určuje osobitou tvář města Liberec. Mohou to být rozházené ulice v členité kotlině, které jdou tu nahoru, tu zas dolů. Pohled na bizarní hotel a televizní vysílač na hoře Ještěd. Pohnutá historie, kde svoji stopu zanechaly kultury české, německé i židovské. Osoba továrníka Liebega, díky kterému se město vyšvihlo mezi české průmyslové giganty. Zdobné vily s rozlehlými zahradami s cizokrajnými dřevinami, díky kterým dostal Liberec přezdívku „město rododendronů“. Nebo radnice, která měla v době svého vzniku symbolizovat

prosperitu i moc. Z tohoto krátkého výčtu libereckých unikátností je jasné, že město na úpatí Jizerských hor svého genia loci jednoznačně má (Mezinárodní seminář: „Význam genia loci památkových míst pro rozvoj cestovního ruchu“, 2010).

Možná překvapením by byla současná podoba města pro českého spisovatele a novináře Jana Neruda, který do jednoho se svých fejetonů napsal: „Nepříjemný je Liberec jako málokteré město. Kdyby chtěli realisté poesii umrtvit, nechť ji internují do Liberce: za čtrnáct dní bude na místo pele sukno a její růžové tváře budou obarveny do špinavého modra.“ Tato slova již dnes neplatí a Liberec ležící v klínu malebných hor, patří mezi vyspělá města s rozvinutým průmyslem, možnostmi pro sportovní i kulturní vyžití a kvalitní základnou pro vzdělání (Řeháček 2005).

3. PRAKTICKÁ ČÁST

Stěžejními body praktické části mé práce jsou návrh, realizace a evaluace kulturní animace pro žáky základních škol z Liberce.

3.1.Návrh a realizace programu

Při sestavování animace jsem vycházela z metodické struktury. Základním předpokladem při sestavování animace bylo zvolit ideální rovnováhu mezi praktickou a teoretickou částí. Musela jsem brát v potaz prostor, ve kterém budeme pracovat, objekty, které budu animovat, časovou dotaci a samozřejmě i cílovou skupinu, pro kterou je animace určena. Hlavním kritériem, které jsem se snažila zohlednit, byly jednotlivé cíle animace a správná komunikace s účastníky. Pomohla mi i příručka Interpretace místního dědictví, kde jsou uvedeny čtyři důležité principy, které je třeba během animace respektovat:

- Upoutejte pozornost
- Zpříjemněte komunikaci
- Komunikujte relevantně k publiku
- Poskytněte strukturu

Z vlastní zkušenosti vím, že získat pozornost účastníků a dokázat si ji udržet, je často alfou a omegou celého programu. Informace, které budu účastníkům podávat, doplním o fotografie, zajímavosti, aktivity a společné diskuse. Doufám, že i práce ve skupinkách bude pro žáky atraktivní a většina z nich dokáže udržet pozornost po celých 90 minut. Budu se snažit předávat informace smysluplným, prostým, relevantním, ale i osobním a kamarádským způsobem (Interpretace místního dědictví, 2004).

3.1.1. Cíle programu

Cílem mé práce je vytvořit kulturní animaci na město Liberec, která zábavnou, poučnou formou seznámí žáky libereckých základních škol s městem, ve kterém žijí, pomůže jim odhalit nová tajemství o Liberci i samotného ducha tohoto města. Moji snahou je zprostředkovat žákům přímý a aktivní kontakt s uměním, prostředím, s druhými a posílit jejich sounáležitost a integraci s místem, ve kterém žijí. Vedle toho chci představit animaci jako hodnotnou vzdělávací metodu a neformální vzdělávání jako vhodný doplněk ke vzdělávání formálnímu.

Sestavím devadesátiminutový animační program pro žáky 2. stupně základních škol. Hlavním cílem programu je, aby se jeho účastníci pomocí interaktivních metod seznámili s významnými místy Liberce a pojmenovali si genia loci města. Program zrealizují v centru města Liberec formou společné procházky. Zahájení a ukončení proběhne ve volnočasovém klubu V-Klub.

Vedle obecných cílů je důležité stanovit si i konkrétní měřitelné výstupy. V případě mého programu se jedná o tyto:

- Účastníci se aktivně zapojí do všech částí animace
- Účastníci hodnotí animaci jako nadprůměrnou
- Účastníci hodnotí animaci jako naučnou
- Účastníci hodnotí animaci jako zábavnou
- Účastníci uvedou dva konkrétní příklady, co nového se během programu dozvěděli o Liberci
- Účastníci napíší, co podle nich vystihuje genia loci/duch města Liberce
- Účastníci uvedou, v čem pro ně byla metoda animace zajímavá
- Účastníci by uvítali, aby byly podobné metody praktikovány i ve škole

3.1.2. *Návrh animace*

Celý animační program jsem pojala jako interaktivní procházku po Liberci. Neexistuje žádná přesně napsaná příručka s pravidly, která bych měla během sestavování animace dodržovat. Pokusím se o jakýsi experiment. Použiji kombinaci principů, se kterými se běžně pracuje v institucích zprostředkovávajících výtvarné umění.

Hlavní principy, které se v mé animaci objeví:

- Místo děl z oblasti výtvarného umění postavím do centra zájmu budovy a objekty, které můžeme nalézt ve veřejném prostoru.
- Vypracuji pracovní listy se zajímavostmi o daném místě.
- Vybranou budovu, objekt představím skrze praktickou činnost, aktivitu, kterou budou účastníci plnit ve skupinkách. Výsledky své práce poté prezentují zbytku skupiny.
- U každé zastávky proběhne společná diskuse, s účastníky si pojmenujeme náš osobní vztah k tomuto místu.
- Na závěr si každý pokusí definovat, co je pro něj *geniem loci* Liberce.

Z tohoto experimentu mi vyplynulo několik omezení, na která jsem musela brát zřetel. Animace bude prováděna venku, tudíž účastníci nebudou mít k dispozici pevnou podložku na psaní ani na tvoření. Na ulicích bývá často hluk, který může jak mě jako lektorku, tak samozřejmě i účastníky rušit a snižovat naši pozornost na práci. Nesmím opomíjet ani počasí, v Liberci bývají dlouhé zimy, často prší a celkově bývá počasí od října do dubna nepříznivé. Roli v celém programu bude hrát i bezpečnost. Trasa, kterou jsem navrhla, křížuje několik hlavních silnic. Zvolila jsem proto variantu, že celou procházku absolvujeme společně. Jednotlivé úkoly budou žáci provádět ve skupinkách, ale jak informační úvod a shrnující závěr u každé aktivity, tak samotné přesuny mezi zastávkami, budou probíhat společně.

Velký otazník visel i nad volbou jednotlivých budov a objektů, které vsadím do celé animace. Finální výběr zastávek nebyl jednoduchým úkolem. Na paměti jsem musela mít několik zásad. Pro metodu animace je důležité, aby byli účastníci přímo u objektů. Navíc bylo potřeba zvolit místa v rozumné vzdálenosti od sebe, aby přesuny mezi nimi nezabraly moc času a aby okruh mohl začínat a končit ve V-Klubu. Počítat jsem musela i s časovou dotací 90 minut, kterou jsem na animaci zvolila. Původně jsem zamýšlela udělat program půldenní, ale musela jsem se přizpůsobit potřebám škol, které mi nemohly poskytnout více než dvě vyučovací hodiny.

3.1.3. Struktura animace

Program jsem nastavila tak, aby měl úvodní motivační část, hlavní pracovní část a závěr. Moji snahou bylo, aby si účastníci z celé animace odnesli zážitky, které jim v mysli zůstanou ještě dlouho po tom, co program skončí.

Úvodní fáze programu neboli evokace proběhne formou brainstormingu. Žáci budou vyzváni, aby se zamysleli, co již o daném tématu vědí. Během evokace si žáci ujasní, na jaké úrovni jsou jejich vědomosti k dané problematice. V průběhu celého animačního bloku se budu snažit na tyto vědomosti navazovat a v závěrečné evaluaci si je společně doplníme. Díky tomuto postupu by mělo dojít k lepšímu osvojení a trvalejšímu zapamatování všech nabytých vědomostí.

V dalším kroku seznámím žáky s metodou animace, jejími principy, dosavadním používáním a naznačím, co společně během následující hodiny a půl zažijeme. Dotkneme se pojmu *genius loci*, tento pojem ve zkratce vysvětlím a připojím vlastní pohled na toto téma.

Poté účastníky rozdělím do čtyř či pětičlenných skupinek, ve kterých budou po celou dobu pracovat nad úkoly. Každé skupince rozdám tašku s pracovními listy a pomůckami, které budou po cestě potřebovat. Taška bude obsahovat – pevné desky na psaní, propisky, pastelky, fixy, lepidlo, bílé a barevné papíry, velký balicí papír a modelínu. Poté se společně vydáme na samotnou procházku. Průvodce budou dělat žákům pracovní listy, ve kterých naleznou informace o každé zastávce a instrukce k aktivitě, kterou mají splnit.

Celý okruh, který společně obejdeme, bude mít osm zastávek, kterými jsou významná a zajímavá místa libereckého centra. Po absolvování celé trasy se opět přesuneme do V-Klubu, kde bude na žáky čekat závěrečná aktivita, společné shrnutí, diskuse a evaluace formou dotazníků.

3.1.4. Vybraná místa a rozbor jednotlivých úkolů

Jak už jsme zmínila, vybrat místa a zvolit jednotlivé úkoly nebylo nikterak jednoduché. Snažila jsem se vytvořit okruh z významných míst, která můžeme v centru Liberce nalézt. Volila jsem místa, která mají svou historickou, kulturní nebo společenskou hodnotu a vstupují do běžného života obyvatel Liberce. Jsou to místa, která v sobě bezesporu mají i genia loci.

Informace o vybraných místech, které si žáci mohli v pracovních listech přečíst, byly zaměřené na zajímavosti, detaily a fakta, která se k žákům běžně nedostanou. Zároveň jsem vycházela z předpokladu, že žáci druhého stupně už mají určité znalosti z historie, zeměpisu i kultury. Tyto znalosti jsem se snažila v průběhu animace rozšiřovat.

Aktivita, které jsem k úkolům volila, vždy nějakým způsobem korespondovaly s daným místem. Snažila jsem se vybrat aktivity, které jsou tvůrčí, kreativní, poučné, nabízejí nové úhly pohledu, zaměřují se na detail, rozvíjejí fantazii, kritické myšlení a v neposlední řadě nabízejí použití vlastní invence.

Zastávka Sokolská u zdi

První zastávkou procházek Libercem je autobusová zastávka Sokolská u zdi, kterou vytvořil umělec David Černý. Jedná se o netradiční dílo, kterému věnoval jednu kapitolu své knihy *Liberecké zajímavosti* i Marek Řeháček. Krátký úryvek z knihy, který popisuje, co všechno se skrývá na velkém stole, uvádím i v pracovních listech *„Za divadlem u vysoké zdi ze šedivé žuly, tam, kde všichni byli zvyklí na nějaké svařované typové monstrum, si najednou hověla autobusová zastávka a v podobě ohromného stolu se zelinkavým povlakem zoxidovaného bronz. Na stole pak směsice roztodivných věcí, odrážejících mnohdy jistou libereckou náladu: zdobný německý pivní kriegel s cínovým víčkem, pivní půllitr a stará láhev s nápisem, že jde o majetek frýdlantského zámeckého pivovaru (s textem ovšem německy psaným), torzo židovského svícnu, krabička od cigaret, masožravá rostlina z botanické zahrady ve skleněné váze. A potom hlava na talíři (...), v níž je zapíchnutý nůž a vidlička, na noži pak tučná bronzová moucha. (...) Uvnitř zastávky, čtyři bronzové židle starodávných tvarů, místo na jízdní řády v podobě starého rámu pro myslivecké obrázky a odpadkový koš v podobě velké plechovky s víčkem rozpáraným otvírákem. Vedle něj je do žulové zdi vetknutý*

bronzový tácek s dalším zdejším „symbolem“ – libereckým parkem s hořčicí“ (Řeháček, 2009).

Tohoto kontroverzního díla si pravděpodobně všimli všichni obyvatelé Liberce, ale kolik z nich se opravdu zamyslelo, co má zastávka symbolizovat? Kdo si všiml, že moucha má vojenskou helmu wehrmachtu? Komu asi patří hlava na talíři? Řada lidí přijala vysvětlení novinářů, kteří tuto zastávku popisovali jako nedojedenou hostinu obrů. Myslím, že toto dílo skrývá mnoho tajemství a nabízí celou řadu zamyšlení, proč zvolil David Černý právě tyto artefakty. O takové zamyšlení se s žáky také pokusíme. Následný výtvarný úkol poté žákům nabídne prostor, aby si ve skupince zapřemýšleli, co by zvolili jako hlavní artefakty, které nějakým způsobem reprezentují Liberec. Své nápady pak nakreslí na velký balicí papír.

Knihovna

Druhou naší zastávkou je nová budova Krajské vědecké knihovny, jež byla otevřena v roce 1997 na místě nacisty vypálené synagogy. Se žáky nahlédneme do historie, do 19. století a s pomocí historické pohlednice srovnáme, jak toto místo vypadalo tehdy a jak vypadá dnes. Úkol, který jsem zde připravila, je čistě praktický, ráda bych otestovala dovednosti účastníků ve vyhledávání, třídění a vyhodnocování informací. Úkolem bude vyhledat v knižním katalogu dostupné knížky od Karla Čapka. Vedle toho mají žáci za úkol prohlédnout si plakátky, letáčky a poutače, které jsou umístěny ve foyer knihovny a najít na nich informace o kulturních akcích, které v Liberci můžeme během příštího měsíce navštívit. Celkově bych ráda knihovnu představila jako centrum, které nabízí komplexní služby. Vedle samotného půjčování knih slouží i jako kulturní, informační, vzdělávací a setkávací místo.

Divadlo

Výstavba Městského divadla v Liberci zahájila na konci 19. století rozsáhlou etapu přestavby centra města. Divadlo je pojmenované po významném libereckém rodákovi Františku Xaveru Šaldovi. Ještě před samotnou aktivitou uděláme malou anketu. Zeptám se žáků, zda ví, kdo to byl F. X. Šalda a jaké představení zde viděli naposledy. Úkol, který zde na žáky čeká, zní takto:

„Divadlo F. X. Šaldy nabízí pestrou škálu činoherních, operních i baletních představení. Zjistěte, jaká představení můžete navštívit v následujícím měsíci, vyberte si jedno z nich a zkuste ztvárnit scénku (o délce max. 1 minuta), která by podle Vás mohla být součástí tohoto představení. Na přípravu scénky máte 5 minut, poté ji sehraje svým spolužákům.“

Radnice

Radnice patří k jedné z hlavních dominant města Liberec, byla postavena na konci 19. století na návrh vídeňského architekta Franze von Neumanna, jenž se zřejmě nechal inspirovat podobou nové vídeňské radnice. Na základě fotografií obou radnic můžou žáci posoudit a najít hlavní rozdíly. V pracovních listech najdou krátké připomenutí předchůdkyně dnešní radnice, příběh Rytíře ze samého vrcholku radnice a zastavíme se i u pomníku obětem okupace, který je zde umístěn (Technik, 1992).

Tvůrčím úkolem je pomocí techniky frotáže získat co nejvíce zajímavých struktur na papír. Ofrotážený papír poté žáci natrhají na kousky a vytvoří z nich koláž na téma: „Nová kašna na náměstí“.

Novorenesanční budova České spořitelny ve Felberově ulici a malý park

Budova spořitelny je obrácena hlavním průčelím a vstupem do poměrně úzké Felbrovy ulice, takže její krása uniká snadno pozornosti. Je to škoda, protože tato budova patří bezesporu k nejkrásnějším novorenesančním stavbám ve městě. Přilehlý parčík splňuje kritéria příjemné oázy v centru města. Se žáky se zde na chvíli zastavíme a zahrajeme si na novináře. Dostanou úkol, zamyslet se nad aktuálním děním v Liberci a do předlohy titulní

stránky libereckých novin vepsat titulky článků k jednotlivým sekcím (Aktualita dne, Zprávy z radnice, Studentské okénko, Z kultury, Ze sportu, Počasí)

Koule

Společnost Spacium, o. p. s., která se zaměřuje na obohacení a oživení veřejných městských prostranství prostřednictvím nejrůznějších uměleckých aktivit, instalovala do ulice Gutenbergova velkou kouli. Společnost Spacium stojí za celou řadou zajímavých projektů (Spacium, 2008).

Úkol, který zde na žáky čeká, je přiřadit fotografie 8 objektů z dílny společnosti Spacium k místu, na kterém se nachází.

OD Plaza Liberec

Výstavba obchodních domů v Liberci je poslední dobou často diskutovaným tématem. Plaza Liberec vybudována v Palachově ulici je toho typickým příkladem.

Úkol, který zde na účastníky čeká je založen na jejich fantazii a kreativitě. Z plastelíny mají vymodelovat návrh toho, jak jinak by využili prostor, který je zastavený tímto obchodním centrem.

Ještěd

Z centra Liberce bohužel nevidíme významnou libereckou dominantu - televizní vysílač a hotel na Ještědu. Tento vesmírný maják, jenž ční nad celou libereckou kotlinou, je dílem architekta Karla Hubáčka. O Ještědu, jako o významném českém architektonickém počínu 20. století, přidám do pracovních listů více informací než u jiných zastávek. I když to bude pro řadu účastníků opakování, myslím, že toto místo si zaslouží zvýšenou pozornost.

Ještěd byl často ztvárňován na různých uměleckých dílech, velké oblibě se těšily pohlednice. Výjimkou nebyly ani futuristické montáže, které byly svého času velmi populární. Účastníci si mohou na oskenovaných pohlednicích prohlédnout, jak si lidé na počátku 20. století představovali Ještěd v budoucnosti (Karpaš et al., 1997). Praktický výtvarný úkol, který je ve spojení s Ještědem čeká, odráží jejich futuristické vize. Během této aktivity mají žáci nakreslit, jak bude podle nich vrchol této hory vypadat za 100 let.

3.1.5. Realizace programu se žáky

Program jsem zrealizovala celkem čtyřikrát a konečný počet žáků, kteří se animace účastnil, byl 77. Jednalo se o žáky z druhého stupně základních škol Lesní, Švermova a Oblačná.

Velkou neznámou před každou animací bylo počasí. Program probíhal venku, v měsících říjen a listopad, tedy v době, kdy bývá počasí dost nepříznivé. Před každou procházkou jsem tak měla obavu, zda zvládneme všechny naplánované aktivity. Nicméně i přes špatné počasí během posledních dvou procházek jsme se žáky vždy absolvovali celý hodinu a půl dlouhý blok.

Účastníci všech 4 procházek mě pozitivně překvapili. Od samého úvodu aktivně spolupracovali, zapojovali se do diskusí, doplňovali můj výklad a se zaujetím plnili úkoly z pracovních listů.

Začátek animace vždy probíhal ve volnočasovém klubu V-Klub. Pro úvodní evokace probíhala metodou brainstorming. Na flip chart jsem nakreslila žákům 4 kytičky, každá měla 5 okvětních lístků a ve svém středu jedno z těchto hesel: „Liberec a architektura“, „Liberec a kultura“, „Liberec a historie“, „Liberec a já“. Na účastnících bylo, aby uvedli všechny nápady, které je ve spojení s těmito hesly napadnou. Vstupní aktivita se setkala s ohlasem a každá kytička evokace měla své okvětní lístky vyplněné.

K tématu „Liberec a architektura“ se objevily tyto nápady: Zámek, Radnice, Valdštejnské domky, Městské lázně, Galerie, Muzeum, Ještěd, Divadlo F.X. Šaldy, kašna Neptun, Krajská vědecká knihovna, zastávka Sokolská u zdi, Plaza, Liebegova vila.

Ke kytičce s heslem „Liberec a kultura“ žáci přiřadili např.: A-Styl, kino, knihovna, Huť, HB, divadlo, ZUŠ, Dům kultury, slušný lidi, V-Klub, Babylon.

Brainstroming na téma „Liberec a historie“ přinesl tato fakta: radnice, Židé, 1968, komunisti, Vlasta Burian, okupace, kostel sv. Antonína, kašna, historické budovy, válka.

Poslední kytička se spojením „Liberec a já“ byla doplněna o tyto ideje: Kamarádi, můj dům, nákupy, Kyber café, já, knihkupectví, fotbal, zábava, vzdělání, domov, rodina, škola.

Žáci po celou dobu animace pracovali ve skupinkách. Samotné rozdělení do těchto pracovních týmů se opět silně dotýkalo Liberce a dění v něm. Zároveň ještě více rozšířilo žákům jejich vstupní znalosti. Označila jsem 5 stanovišť (stolů) a ke každému jsem přiřadila

jednu kategorii („Sportovní kluby“, „Historické budovy“, „Obchodní a komerční centra“, „Významní rodáci“, „Kulturní centra“). Žáci si vylosovali kartičku a podle toho, co na ní měli napsané, se přiřadili do jedné z těchto 5 kategorií a vytvořili 5 pracovních skupinek.

Zkontrolovala jsem, zda všichni sedí správně a zda znají všechna jména, názvy a pojmy, které jsou uvedeny na kartičkách. Pokud byl některý pojem nejasný, objasnili jsme si ho. Až na naprosté výjimky (děvčata neznala baseballový klub Patriots), žáci neměli se správným zařazením k jednotlivým kategoriím problém.

Následoval přesun ven a hlavní část animace, interaktivní procházka po centru města. K celkovému vyhodnocení celé animace se dostanu v závěrečné části mé práce, ale první dvě procházky se žáky ZŠ Švermova a ZŠ Lesní poukázaly na několik nedostatků, které jsem musela pro další pokračování napravit. Ukázalo se, že celá animace je nastavena na delší časový blok než 90 minut. Pro další animace, které mě čekaly, jsem musela program zkrátit. Z původně zamýšlených 8 zastávek zůstalo jen 6. V některých případech jsem upravila i aktivity. Například hned první úkol programu, který na žáky čekal u autobusové zastávky Sokolská u zdi, jsem musela výrazně pozměnit. První nápad byl, aby si žáci představili, že jim magistrát města Liberec zadal zakázku na vytvoření nové zastávky. Základem měl být stejný stůl v nadživotní velikosti, ale místo věcí, které na něj zasadil David Černý, se na něm měly objevit věci, které nějakým způsobem reprezentují město Liberec z pohledu žáků. Kompozice a výběr věcí byly čistě na nich. Tato aktivita ale zabrala nakonec hodně času, který nám pak ke konci chyběl. Ve finále se navíc ukázalo, že si žáci ani pořádně zastávku neprohlédli a nepojmenovali si věci, které na ní mohou vidět. Úkol jsem tedy pozměnila. Na začátku jsme dala účastníkům prostor, aby si zastávku důkladně prohlédli, poté jsme se pobavili, co všechno na ní našli a společnou diskusí, jsme se pokusili odhalit, proč autor David Černý zvolil právě tyto artefakty. Účastníky jsem ještě seznámila s popisem, který k zastávce uvádí na svých webových stránkách společnost Spacium, která zastávku instalovala. Na závěr jsem položila žákům otázku, co by na stůl umístili oni, co podle nich symbolizuje Liberec. Každá skupina si své návrhy poté zapsala, příp. nakreslila do pracovních listů.

Krajská vědecká knihovna se ukázala jako dobrá volba, poskytla nám kryté zázemí a řadu zajímavých podnětů k diskusi. Rozhodla jsem se k povídání o knihovně a následnému úkolu s vyhledáváním informací připojit i aktivitu, která se týká společnosti Spacium. Využila jsem toho, že v knihovně je také jedna z instalací společnosti Spacium – Žíla autora Lukáše Rittsteina. Nejdřív jsem žákům zadala, aby přiřadili 8 objektů k místům, kde se nacházejí. Poté měli za úkol zjistit, co symbolizuje objekt, který se nachází přímo v této knihovně.

Další aktivita, kterou jsem na základě první procházky pozměnila, byla ta u Divadla F. X. Šaldy. Původně měli žáci sehrát scénky z představení, které mohou v divadle navštívit během následujícího měsíce. Ale vzhledem k extrémnímu hluku na ulicích jsem hraní scénky vyměnila za živé obrazy. Každá skupinka měla za úkol vytvořit ze svých těl živý obraz, sochu. Na výběr měli ze dvou témat: živý obraz, který symbolizuje komedii nebo tragedii.

Z časových důvodů jsem z finální podoby pracovních listů vypustila společnou zastávku u novorenesanční budovy České spořitelny, kde si žáci měli zahrát na novináře. Čas bohužel nezbyl ani na úkol, který byl spojen s OD Plaza. Během této aktivity měli žáci zkusit navrhnout a vymodelovat, jak jinak by oni sami využili prostor, kde je obchodní dům postaven.

Shrnutí všeho, co se žáci během animace dozvěděli, proběhlo společně ve V-Klubu. Účastníci doplnili k jednotlivým „kytičkám evokace“ nové informace, které se během procházky dozvěděli. Společně jsme se zamysleli, co je podle nás *geniem loci* města Liberec. Závěrečná otázka společné diskuse zněla: „V čem pro vás byla metoda animace zajímavá?“ Mým záměrem bylo také zjistit, zda by žáci chtěli, aby byly ve škole používány podobné metody učení. Vyzvala jsem účastníky, ať zavřou oči a zvedne ruku ten, kdo by podobným způsobem chtěl pracovat i ve škole. Na úplný závěr jsem účastníkům rozdala evaluační dotazník, který individuálně a anonymně vyplnili.

První dvě procházky mě také přivedly k novým nápadům, jak vylepšit celou animaci. Všimla jsem si, že si děti v pracovních listech moc nečtou a tím pádem si z programu neodnesou tolik nových informací. Tento fakt byl dle mě způsoben tím, že se na ulici žákům hůře na text soustředilo. V dalších procházkách jsem se tedy u každé ze zastávek snažila najít prostor, kde k nám hluk tolik nedoléhal. K celé skupince jsem vždy na začátku promluvila a uvedla základní informace a zajímavosti o daném místě. Poté jsem položila pár dotazů přímo žákům. Otázky jsem zaměřila hlavně na jejich osobní vztah k tomuto místu, snažila jsem se pracovat s předchozími zkušenostmi, které je k tomuto místu pojily.

Dalším nedostatkem animace byl počet pracovních listů, žáci měli jen jednu verzi listů do skupinky. Pro další dvě série procházek jsem pro každého účastníka připravila černobílou verzi pracovních listů, kterou si mohli odnést domů. Finální podobu pracovních listů přikládám do přílohy. Tato verze odpovídá devadesátiminutovému programu. Celkovému vyhodnocení procházek se budu věnovat v poslední části mé práce.

3.2. Vyhodnocení programu

V poslední části mé práce se zaměřím na evaluaci, celkové vyhodnocení animace. Kriticky zanalyzuji program a vyhodnotím jeho úspěšnost z pohledu zapojení a spokojenosti žáků. Dále změřím efektivitu programu v rovině učení se zážitkem a navrhnu změny. Závěrem se zamyslím nad možným transferem nabytých vědomostí a jak s animací pracovat dál. Důvod, proč zahrnuji evaluaci, je prostý. Evaluace nám pomáhá zjistit, zda program skutečně funguje, jak je předpokládáno. Zároveň shrne, co se reálně stalo. Díky evaluaci také můžeme odhalit slabé a silné stránky a oblasti, které je potřeba zlepšit pro další realizaci programu. Evaluace také poskytuje zpětnou vazbu účastníkům.

Pro vyhodnocení tohoto animačního programu jsem se rozhodla použít čtyřúrovňový model vytvořený Donaldem Kirkpatrickem (1994). Podle tohoto modelu má hodnocení vždy začínat na první úrovni, poté může postupně stoupat do úrovní dvě, tři a čtyři. Informace z každé předešlé úrovně přitom slouží jako základ pro hodnocení vyšší úrovně. Takto každá následující úroveň zpřesňuje míru efektivitu programu, ale současně vyžaduje přesnější a časově náročnější analýzu (Kukal, 2007).

Průběh evaluace má několik fází. V první si ujasním cíle, které jsem si stanovila. Jsou to obecná stanoviska vyjadřující očekávání, jaké změny program přinese. Abych mohla změřit, zda bylo cílů dosaženo, musím si zvolit konkrétní výstupy, specifické a měřitelné výsledky.

Ve druhé fázi evaluace si definuji evaluační otázky a indikátory. S pomocí evaluačních otázek si vytvořím jasnou strukturu evaluace. Otázky mi přesně popíší, co sleduji, co chci změřit. Aby toto měření bylo reálné a já mohla vyhodnotit konkrétní výstupy, musím si stanovit indikátory - přesná a měřitelná kritéria. Indikátory si stanovím v procentech a po zpracování všech dat si budu moci snadno ověřit, zda jsem konkrétní výstup splnila.

Ve třetím kroku si naplánuji design evaluace, jaké kvalitativní či kvantitativní výzkumné metody zvolím, jaký bude jejich poměr a co budou sledovat. Čtvrtá fáze bude samotným sběrem dat a jejich zpracováním. V pátém kroku budu prezentovat zjištěná fakta. V závěrečné fázi evaluace shrnu vše podstatné, nabídnu doporučení pro další realizace programu a navrhnu možnosti dalšího transferu (Činčera, 2010b).

3.2.1. Cíle a výstupy

Cíle programu jsou obecná stanoviska, která vyjadřují nějaká očekávání, změny, které program přinese. Mým cílem je připravit devadesátiminutový animační program, který koresponduje s neformálními metodami vzdělávání. Program je určen pro žáky 2. stupně ZŠ, kteří se díky němu seznámí s významnými místy Liberce netradičním způsobem. Mým záměrem je předat účastníkům informace, které se k nim běžně nedostanou, naučit je všimnout si detailů a rozvíjet prezentační dovednosti. Dalším cílem je, aby se účastníci aktivně zapojili do celé animace a závěrem programu si pojmenovali genia loci Liberce.

3.2.2. Stanovení evaluačních otázek a indikátorů

Kirkpatrickův model zkoumá 4 roviny:

- 1. Reaktivní** – zkoumáme program z hlediska spokojenosti účastníků. Tato první úroveň by měla být vyhodnocena pokaždé, jedná se o jakési opatření pro zlepšení kvality programů.

Evaluační otázky v této rovině:

- Zapojili se účastníci aktivně do celého programu?
 - Jak účastníci celkově hodnotí animaci?
 - Hodnotí účastníci animaci jako zábavnou?
- 2. Učení** – hodnotíme jaké znalosti (příp. i dovednosti, hodnoty a postoje) si žáci z programu odnesli. V této evaluaci měřím pouze, jaké nové znalosti si účastníci z programu odnesli. Pokud bych chtěla zkoumat a změřit změny hodnot a postojů, musela bych s žáky pracovat delší dobu. Přesto si myslím, že i na základě takto krátkého programu k dílčímu posunu v hodnotách a postojích u některých účastníků došlo. Na přesné změření by mi mohl posloužit post test, který ale v současných podmínkách nemůžu zrealizovat.

Evaluační otázky:

- Účastníci hodnotí animaci jako naučnou?
- Co nového se účastníci naučili?
- Co je podle účastníků genius loci města Liberec?
- V čem je pro účastníky metoda animace zajímavá?

3. Transfer – vyhodnocujeme, jak účastníci změnili v důsledku programu své chování. Zda budou nově získané dovednosti, znalosti nebo postoje využívat v každodenním životě. Měření této úrovně je složité, neboť je často obtížné předvídat, jaká změna v chování nastane.

Evaluační otázka:

- Uvítali by účastníci, aby se ve škole učili podobnými metodami?

4. Dopady - hodnotíme dlouhodobý vliv program na širší okolí cílové skupiny (např. na školní klima) (Činčera, 2010a).

V podmínkách, ve kterých jsem realizovala můj program, nebylo možné změřit a vyhodnotit tuto rovinu evaluace. Musela bych s žáky pracovat delší dobu.

V této tabulce uvádím jednotlivé výstup (V1-V8), indikátory a metody sběru dat.

	VÝSTUPY	INDIKÁTORY	Metody
V1	Účastníci se aktivně zapojí do celé animace.	Každý pracovní tým vyplní min 80 % pracovního listu.	Pozorování
V2	Účastníci hodnotí animaci jako nadprůměrnou.	80 % účastníků hodnotí animaci jako nadprůměrnou	Dotazník
V3	Účastníci hodnotí animaci jako naučnou.	Min. 80 % účastníků hodnotí animaci jako naučnou	Dotazník
V4	Účastníci hodnotí animaci jako zábavnou.	Min. 80 % účastníků hodnotí animaci jako zábavnou	Dotazník
V5	Účastníci uvedou dva konkrétní příklady, co nového se během programu dozvěděli o Liberci.	Min. 75 % účastníků uvede alespoň 2 nová fakta, který se na základě animace o Liberci dozvěděli	Dotazník
V6	Účastníci napíší, co podle nich vystihuje genia loci/duch města Liberec.	Min. 75 % účastníků uvede, co je podle nich genius loci města Liberec	Dotazník
V7	Účastníci uvedou, v čem pro ně byla metoda animace zajímavá.	Během závěrečné diskuse uvedou všichni společně min. 4 příklady, v čem pro ně byla metoda animace zajímavá.	Diskuse
V8	Účastníci by uvítali, aby byly podobné metody praktikovány i ve škole.	80 % účastníků zvedne ruku, uvítalo by, aby byly podobné metody praktikovány i ve škole.	Diskuse

3.2.3. Charakteristika vzorku

Vzorek, se kterým jsem animaci realizovala, byli žáci druhého stupně základních škol z Liberce. Celkově se animace zúčastnilo 77 žáků ze ZŠ Lesní, Oblačná a Švermova. Všichni účastníci programu mají stálé bydliště v Liberci.

3.2.4. Design evaluace a metod sběru dat

Při volbě designu evaluace jsem se rozhodla pro kvalitativní přístup kvantitavními prvky. Kvalitativní část mi poskytne komentáře, názory účastníků. Z kvalitativních metod použiji zúčastněné pozorování a diskusi.

Z kvantitativní části získám numerická a kódovaná data. Metodou pro sběr dat, kterou jsem zvolila, je dotazník. Pro tuto metodu je charakteristický velký počet dat z velkého vzorku respondentů. Z realizace mého programu mám pouze 77 respondentů. Výsledky, které mi vyjdou, proto nemůžu brát zcela objektivně, ale směřovat je pouze na vzorek, který absolvoval animaci (Metody empirického zkoumání, 2001).

Data a údaje, které dostanu z jednotlivých metod, poté převedu na procenta. Budu je tak moci snadno porovnat s indikátory a změřit úspěšnost jednotlivých výstupů.

Pozorování

Pozorování jako vědecká metoda se používá při kvalitativním sběru dat. Já jsem zvolila zúčastněné pozorování, kterým je možné popsat, co se děje, kdo nebo co se účastní dění, kdy a kde se věci dějí, jak se objevují a proč (Křivan, 2007).

Pomocí nástroje pozorování budu sledovat a měřit V1

Způsob sběru dat: Po skončení programu si od žáků vyberu pracovní listy a spočítám, kolik zadaných úkolů jako tým splnili.

Diskuse

Diskuse patří do kvalitativních metod sběru dat. Prostřednictvím diskuse vyhodnotím V7 a V8.

Způsob sběru dat: V závěrečné diskusi oslovím účastníky, aby uvedli, v čem pro ně byla animace zajímavá. Vše zapíši na flip chart. Poté je vyzvu, ať zavřou oči a zvedne ruku ten, kdo by chtěl, aby byly podobné metody praktikovány i ve škole. Počet zvednutých rukou si poznamenám a převedu na procenta.

Dotazník

Třetí metodu, kterou jsem zvolila pro vyhodnocení programu, je metoda dotazníková. Dotazník je jedním z nejběžnějších nástrojů pro sběr dat pro různé typy průzkumů. Skládá se ze série otázek, jejichž cílem je získat názory a fakta od respondentů (Viklund, 2007).

Zvolila jsem kombinovanou strukturu dotazníku, který bude obsahovat otevřené i uzavřené otázky.

Do kvantitativní části dotazníku jsem zahrnula dotaz na hodnocení animace jako celku. Vedle toho dotazník obsahuje otázky, které zhodnotí, zda byla animace naučná a zda byla zábavná. Tato část dotazníku pokryje V2, V3 a V4.

Kvalitativní část dotazníku obstarají otázky na vědomosti, které si žáci z programu odnesli, a na definici libereckého genia loci. Odpovědi mi změří úspěšnost výstupů V5 a V6.

Způsob sběru dat: Dotazník rozdám na konci programu. Účastníci ho budou vyplňovat individuálně a anonymně. Data z dotazníků poté sečtu, převedu na procenta.

3.2.5. Zpracování dat

Data z dotazníků, pozorování a diskuse jsem zpracovala do tabulek. Každá tabulka odpovídá jedné evaluační otázce a měří jeden výstup.

Tabulka č. 1

Evaluační otázka: Zapojili se účastníci aktivně do celého programu?				
	Počet skupin	Počet úkolů z pracovních listů, které měla skupina splnit	Kolik úkolů skupina splnila	Procentuální vyjádření, kolik úkolů skupina splnila
1. animace	5	8	8	100 %
2. animace	5	8	8	100 %
3. animace	5	6	6	100 %
4. animace	5	6	6	100 %
Celkem	20	28	28	100 %

Tabulka č. 2

Evaluační otázka: Jak účastníci celkově hodnotí animaci?		
Hodnocení na škále 1 (nejlepší)-5 (nejhorší)		
Počet účastníků	Průměrný výsledek	Procentuální vyjádření Nadprůměru/průměru/podprůměru
77	2,1	80,5 % hodnotí animaci jako nadprůměrnou:
		16,9 % hodnotí animaci jako průměrnou:
		2,6 % hodnotí animaci jako podprůměrnou:

Tabulka č. 3

Evaluační otázka: Hodnotí účastníci animaci jako naučnou?				
Možné odpovědi: ANO/NE				
Počet účastníků	Neodpovědělo	Odpověď ano	Odpověď ne	Procentuální vyjádření
77	3	62	12	84 % účastníků hodnotí animaci jako naučnou:
				16 % účastníků nehodnotí animaci jako naučnou:

Tabulka č. 4

Evaluační otázka: Hodnotí účastníci animaci jako zábavnou?				
Možné odpovědi: ANO/NE				
Počet účastníků	Neodpovědělo	Odpověď ano	Odpověď ne	Procentuální vyjádření
77	4	52	21	71 % účastníků hodnotí animaci jako zábavnou:
				29 % účastníků nehodnotí animaci jako zábavnou

Tabulka č. 5

Evaluační otázka: Co nového se účastníci naučili?			
Podmínka: Každý musí uvést min. 2 nové informace, které si z animace odnesl			
Počet účastníků	Uvedli min 2 informace	Uvedli 1 nebo žádnou informaci	Procentuální vyjádření
77	45	25	58,5 % účastníků uvedlo min. 2 informace, které se nově z animace dozvěděli
			41,5 % účastníků uvedlo méně než dvě informace, které se nově z animace dozvěděli

Tabulka č. 6

Evaluační otázka: Co je podle účastníků genius loci města Liberec?			
77	60	17	78 % účastníků uvedlo, co je podle nich geniem loci Liberce
			22 % účastníků neuvedlo, co je podle nich geniem loci Liberce

Tabulka č. 7

Evaluační otázka: V čem je pro účastníky metoda animace zajímavá?	
Podmínka: Účastníci každé animace uvedou min. 4 odpovědi	
	Počet odpovědí
1. animace	5
2. animace	4
3. animace	6
4. animace	4

Tabulka č. 8

Evaluační otázka: Uvítali by účastníci, aby se ve škole učili podobnými metodami?			
	Celkem účastníků	Odpověď ano	Procentuální vyjádření výskytu odpovědi ano
1. animace	20	19	95 %
2. animace	18	18	100 %
3. animace	23	21	91 %
4. animace	16	16	100 %
Celkem	77	74	96 %

3.2.6. *Prezentace výsledků*

V této části práce prezentuji výsledky, porovnáám je s indikátory, které jsem si na začátku stanovila a vyhodnotím, zda byly splněny.

- **V1: Účastníci se aktivně zapojí do celé animace.**

Celý program jsme absolvovali společně. Z průběžného pozorování a závěrečné kontroly pracovních listů mi vyšlo, že každá pracovní skupinka (celkový počet 20), splnila všechny úkoly. Pracovní listy byly vyplněny ze 100 %, viz tabulka č. 1.

Indikátorem u toho výstupu bylo, že každý pracovní tým vyplní min. 80 % pracovního listu.

Výstup 1 byl splněn.

- **V2: Účastníci hodnotí animaci jako nadprůměrnou.**

Jedna z otázek v dotazníku byla na celkové hodnocení animace. Žáci animaci hodnotili na škále 1-5 (hodnocení jako ve škole: 1-nejlepší – 5-nejhorší) Z tabulky č. 2 vyplývá, že průměrná známka byla 2,1. Nadprůměrně hodnotilo animaci 80,5 % účastníků, průměrně 16,9 % a podprůměrně 2,6 % účastníků.

Jako indikátor jsem si stanovila, že min. 80 % účastníků hodnotí animaci jako nadprůměrnou. Výstup 2 byl splněn.

- **V3: Účastníci hodnotí animaci jako naučnou.**

V dotazníku účastníci vyplňovali, zda si myslí, že byla animace naučná. Na výběr měli ze dvou odpovědí ANO a NE. Dále mohli připojit, proč si to myslí. Celkově 84% účastníků hodnotilo animaci jako naučnou. Někteří svoje rozhodnutí i odůvodnili. Ti, co uvedli „ANO“, napsali např.: Bylo to zajímavé. Spousta nových informací. Dozvěděl jsem se věci, které nejsou na internetu. Vím toho o Liberci víc. Zajímavá forma. Povídali jsme si o památkách atd.“ Účastníci, kteří zvolili odpověď „NE“, svoji volbu odůvodnili např. takto: „Byla to nuda. Vše jsem už věděl. Vše znám z netu. Liberec znám.

Nastavený indikátor zněl: „Min. 80 % účastníků hodnotí animaci jako naučnou“. V porovnání s výsledky z tabulky č. 3 je patrné, že výstup 3 bylo docíleno.

- **V4: Účastníci hodnotí animaci jako zábavnou.**

Dotazník obsahoval otázku, zda si účastníci myslí, že byla animace zábavná. Vybrat si opět mohli mezi odpověďmi ANO nebo NE. I zde mohli doplnit, proč tuto odpověď zvolili. Vyhodnocení přineslo tento výsledek: 71 % účastníků hodnotí animaci jako zábavnou.

Účastníci, pro které byla animace zábavná, napsali např. toto: Byla to sranda. Líbily se mi aktivity. Přátelský přístup. Líbila se mi práce ve skupinách. Bylo to lepší než ve škole. Učili jsme se hrou.

Účastníci, kterým nepřišla animace zábavná, zmínili např. tyto důvody: Už jsem všude byl. Museli jsme chodit. Chodili jsme společně. Byla to nuda. Bylo to spíš naučné než zábavné.

Indikátor pro tento výstup byl, že min. 80 % účastníků hodnotí animaci jako zábavnou. Výstup 4 tak splněn nebyl.

- **V5: Účastníci uvedou dva konkrétní příklady, co nového se během programu dozvěděli o Liberci.**

Do dotazníku jsem zahrнула otázku, jaké nové informace, zajímavosti o Liberci si účastníci z programu odnášejí. Odpovědi účastníků byly např.: Nevěděla jsem, že věci na zastávce mají svůj význam. Podoba naší radnice s tou ve Vídni. Dlažba na náměstí je půdorys původní radnice. Synagoga, která byla místo knihovny. O F. X. Šaldovi. O zajímavých věcech na ulicích (vrabčáci u ZOO). Nevěděla jsem, kdo byl autor zastávky. Žila v knihovně. David Černý. Karel Hubáček.

Z tabulky č. 5 vyčteme, že dvě nové informace do dotazníku uvedlo 45 účastníků, tzn. 58,5 % z celkového počtu. Ostatní napsali buď jednu informaci, nebo žádnou.

Kritérium pro splnění tohoto výstupu bylo, že min. 75 % účastníků uvede min. dvě nové informace, které se na základě animace o Liberci dozvěděli. Výstup 5 nebyl splněn.

- **V6: Účastníci napíší, co podle nich vystihuje genia loci/duch města Liberec.**

Během vyplňování dotazníku se účastníci měli zamyslet, co je podle nich geniem loci města Liberec a své nápady zapsat. Podle účastníků je geniem loci města Liberec např.: Radnice; Ještěd; Babylon; Plaza; hodně lidí; město plné sportu a přírody; hory kolem nás; obchodní centra, zastávka Sokolská u zdi; obyvatelé; zajímavá historie; Vlasta Burian; Krajská vědecká knihovna.

Tabulka č. 6 ukazuje, že genia loci uvedlo v dotaznících 60 účastníků, tzn. 78 % z celkového počtu 77. Ostatní nenapsali nic.

Indikátor byl definován, že min. 75 % účastníků uvede, co je podle nich genius loci města Liberec.

Výstup 6 byl splněn.

- **V7: Účastníci uvedou, v čem pro ně byla metoda animace zajímavá.**

Během závěrečné společné diskuse jsem položila účastníkům dotaz, v čem pro ně byla animace zajímavá. Všechny nápady jsem zapisovala na flip chart. Na flip chartu se objevilo např.: Informace nám byly předávány lehce zapamatovatelnou formou. Učili jsme se a přitom jsme si hráli. Sami jsme něco poznávali. Dozvěděli jsme se spoustu zajímavých věcí. Zábavně jsme se učili. Mohli jsme něco vyrábět. Pracovali jsme ve skupinkách, každý se mohl zapojit.

V tabulce č. 7 je přehled, kolik nápadů uvedla která skupina. Ve dvou případech napadly skupinku 4 věci, díky kterým byla animace zajímavá. Jednou se objevilo 5 nápadů a jednou 6.

Indikátor stanovený pro tento výstup zněl takto: „Během závěrečné diskuse uvedou všichni společně min. 4 příklady, v čem pro ně byla metoda animace zajímavá.“

Výstup 7 byl splněn.

- **V8: Účastníci by uvítali, aby byly podobné metody praktikovány i ve škole.**

Než jsem žákům rozdala dotazníky, zeptala jsem se jich, zda by uvítali, aby se s podobnými metodami jako je animace, pracovalo i ve škole. Pokud sečtu všechny skupiny, počet účastníků, kteří by to uvítali je 74, tzn. 96 % z celkového počtu.

Na počátku jsem si stanovila kritérium, že min. 80 % účastníků zvedne ruku. Tímto gestem vyjádří, že by uvítalo, aby byly podobné metody praktikovány i ve škole.

Výstup 8 byl splněn.

3.2.7. Shrnutí evaluace, návrhy na zlepšení a transfer

Evaluace proběhla podle naplánovaného schématu. Data z dotazníků, diskuse i pozorování jsem vyhodnotila, výsledky sepsala do jednotlivých tabulek a poté porovnála s indikátory. Z toho vyplynulo, který výstup byl splněn a který ne.

Vyhodnocení programu dopadlo takřka na výbornou. Nebyly splněny pouze dva výstupy: V4 a V5.

Když se zpětně podívám na výstupy, právě výše uvedený V4 bych stanovila jinak. Mým cílem bylo vytvořit populárně naučný program, ne program zábavný. Proto i otázka v dotazníku, zda byla podle účastníků animace zábavná, není zcela na místě. Vhodnější by bylo položit otázku, zda žáky bavily jednotlivé aktivity.

Další nesplněný výstup byl V5. Příště bych se snažila více propracovat závěrečnou část animace, která probíhá ve V-Klubu a kde žáci doplňují ke kytíčkám informace, které se dozvěděli během animace. Doporučila bych žákům, aby si ještě jednou prolistovali pracovní listy a připomněli si, co všechno zažili, co se naučili. Poté bychom si společně všechno shrnuli a dopsali nově zjištěná fakta na flip chart k jednotlivým kytíčkám.

Zbylé cíle byly splněny. Vždy je ale co zlepšovat, proto jsem se snažila během evaluace kriticky zanalyzovat celý program a navrhnout, co by se mohlo pro další realizace programu změnit.

Myslím si, že bych mohla lépe pracovat s pojmem genius loci, více ho zapojit do celého průběhu animace. V této podobě se o něm zmiňuji jen na začátku a pak na konci, kdy si ho společně i individuálně definujeme pro Liberec. Myslím, že zajímavé by mohlo být

zaměřit se na duch míst i u jednotlivých úkolů. Účastníci by neodhalovali jen genia loci celého města, ale i jednotlivých míst.

Z praktických věcí bych doporučila snažit se realizovat animaci v dopoledních hodinách. Žáci se víc soustředí, nespíchají, aby byli co nejdřív doma. Dávají si na úkolech více záležet, snaží se, aby se zpět do školy vrátili co nejpозději. S tím ale souvisí další věc. Je třeba dávat pozor, aby se neprodlužovala doba určená na plnění jednotlivých aktivit. Lektor musí důsledně hlídat, zda skupinky dodržují stanovené limity. Celý program má pak spád, je bez prostojů a zůstane dost čas na závěrečné shrnutí, které je velmi podstatnou částí celého programu.

Jednotlivé úkoly bych ponechala, měly veskrze úspěch. Jen aktivitu před divadlem se živými obrazy bych změnila. Ztvárnění komedie nebo tragédie se ani nijak neváže k Liberci. Úkol bych změnila, účastníci by mohli vytvořit živý obraz, který například symbolizuje město Liberec nebo vztah účastníků k tomuto městu.

Počasí jako nevyzpytatelný faktor jsem již zmínila. U úkolu u radnice – koláž z frotáže však hrozí, že pokud bude hodně sněhu nebo mokro, nebude provedení tohoto úkolu možné vůbec. Technika frotáže vyžaduje sucho. Proto bych uvažovala do budoucna o celkové změně tohoto úkolu. Aktivita by mohla být zaměřená na práci s novorenesančními prvky, zajímavými detaily, které můžeme na radnici najít.

Tento typ programů nabízí celou řadu inovací a změn. Jednou z možností je sestavit celou sérii interaktivních procházek, kdy bude každá zaměřená na určitou část Liberce, ne jenom na samotné centrum města. Podobné nápady se objevily i v dotaznících. Účastníci několikrát uvedli, že místa, která jsme společně navštívili, již znali. Uvítali by zasadit do animace méně známé oblasti města.

Pokud bych se žáky pracovala dlouhodoběji, snažila bych se na ně působit i ve čtvrté rovině Kirkpatrickova modelu. Celou animaci bych více propracovala a systematictějším působením na účastníky bych zkoumala, jaké dopady má program na celkové chování účastníků. Do centra zkoumání bych zahrнула vedle nových znalostí i změny hodnot a postojů. Na ověření, zda k těmto změnám došlo, bych poté musela zařadit pre-test, který by zkoumal vstupní znalosti, postoje a hodnoty účastníků, a závěrečný post test, který by vyhodnotil, k jakým změnám v porovnání s pre-testem došlo. Toto je jedna z možností, jak dále s programem pracovat.

V blízké budoucnosti plánuji, že k animacím vytvořím webové stránky, kde bude možné stáhnout si pracovní listy. Objeví se tam také report z každé procházky doplněný o fotografie. Dalším nápadem, jak s pracovními listy pracovat dál, je nabídnout je libereckému informačnímu centru. Pokud by centrum projevilo zájem, umístila bych tam několik výtisků a místní obyvatelé i turisté by si je mohli zdarma vzít a projít si sami celou trasu a splnit jednotlivé úkoly. Myslím, že jsem pracovní listy nastavila tak, že je možné celou trasu absolvovat jen podle nich, bez nutné přítomnosti školeného lektora. Otevírá se tak další potenciál, který tato animace do budoucna má. Můžou si ji vyzkoušet i sami rodiče s dětmi nebo učitelé se svými žáky. Pro tyto účely bych musela více propagovat úvod i závěr, dopsat do pracovních listů instrukce a doporučení, jak během těchto dvou částí s dětmi pracovat.

Celou animaci s námi vždy absolvoval i třídní učitel/ učitelka. Seznámil se tak na vlastní kůži s několika metodami neformálního vzdělávání. Některé z nich by mohl využívat i během výuky a doplňovat tím vzdělávání formální. Např. brainstorming, práce ve skupinkách, použití výtvarných technik, aktivity na rozvoj fantazie nebo diskuse by byly vhodným doplněním tradičních hodin. Samotní žáci během závěrečné diskuse vyjádřili souhlas, aby podobnými metodami pracovali i ve škole. Způsob učení, kdy sami objevují nové věci, hrají si a tvoří, je dle jejich slov zaujal. Je potřeba, aby byly žákům neustále rozšiřovány obzory ve způsobu vzdělávání. Jsem přesvědčená, že pokud by byli zvyklí podobnými způsoby běžně pracovat, odnesli by si z této animace ještě víc. Zdá se, že u žáků převládá názor, že si při účasti na mimoškolní akci se budou bavit a nic se při tom nenaučí. Mojí dlouhodobou vizí je, ať už prostřednictvím těchto animací nebo dalších workshopů, které občas ve školách organizuji, představit metody neformálního vzdělávání. Dokázat žákům i učitelům, že tímto způsobem se dá také vyučovat a efektivně doplňovat vzdělávání formální.

4. ZÁVĚR

Cílem této bakalářské práce bylo představit a zmapovat možnosti zpřístupnění umění a jeho poznání skrze prožitek a praktickou činnost. Analýzou odborné literatury jsem přiblížila pojmy zprostředkování umění a animace. Zaměřila jsem se na jejich dosavadní využití a možnosti dalšího uplatnění. Konkrétně jsem představila principy galerijní a muzejní pedagogiky, ze kterých jsem vycházela při sestavování kulturní animace na město Liberec. Mojí snahou bylo vyzkoušet, jak by principy, se kterými pracují tyto animace, fungovaly v jiném prostředí, konkrétně ve městě. V teoretické části jsem se také zaměřila na město Liberec, jeho podobu v kontextu dějin i jeho specifického genia loci. Praktická část obsahuje samotný návrh animace, rozbor jednotlivých míst, která jsem do animace vsadila, a popis, jak procházky probíhaly. V evaluační části jsem postupovala podle Kirkpatrickova modelu. Jako metody sběru dat jsem použila dotazníky, pozorování a diskusi. Data jsem sesbírala, vyhodnotila a prezentovala jednotlivé výsledky. V celkovém shrnutí jsem se zamyslela nad dalšími možnostmi, jak mohou obyvatelé Liberce dále využívat tuto animaci a poznávat lépe svoje město. Pevně doufám, že se animace rozroste o další procházky, na internetu se objeví web, kde budou pracovní listy volně ke stažení a bude naplněna i dlouhodobější vize, spolupráce s informačním centrem nebo knihovnou. Vyhodnocení programu dopadlo takřka na výbornou, animace se ukázala jako efektivní program, ze kterého si žáci odnesou nové znalosti. Kombinace „učení a hraní si“, měla mezi účastníky úspěch. Díky prožitkové a praktické formě jednotlivých úkolů poznali, že i tímto způsobem mohou získat nové vědomosti a lépe poznat město, ve kterém žijí. Doufám, že se metody neformálního vzdělávání budou do škol dostávat častěji. Mají velkou sílu.

5. LITERATURA A POUŽITÉ ZDROJE

- 1) AUTOR MOTOR ANIMÁTOR. Tereza Durdilová, Michaela Pohořelá, Olga Škochová Bláhová. Praha : Akademie múzických umění, [2008]. 139 s.
- 2) BRABCOVÁ, Alexandra. Brána muzea otevřená : průvodce na cestě muzea k lidem a lidí do muzea. Náchod : JUKO, [2003]. 583 s.
- 3) ČINČERA, Jan. Evaluace. [Http://wiki.rvp.cz](http://wiki.rvp.cz) [online]. 2010a-9-4 [cit. 2011-13-11]. Dostupné z WWW:
<http://wiki.rvp.cz/Knihovna/1.Pedagogicky_lexikon/E/Evaluace>.
- 4) ČINČERA, Jan. Kurz: Environmentální výchova. [Https://moodle.fp.tul.cz](https://moodle.fp.tul.cz) [online]. 2010b-5-12 [cit. 2011-12-11]. Dostupné z WWW:
<<https://moodle.fp.tul.cz/course/view.php?id=231>>.
- 5) DAY, Christopher. Duch a místo. Vyd. 1. [s.l.] : ERA, 2004. 273 s.
- 6) DOŠEK, Karel; PIKOUŠ, Jan ml.; PIKOUŠ, Jan st.; PIKOUŠ, Šimon; ŠEBELKA, Jan. Město Liberec. Liberec : Pavel Akrman - epicentrum, 2007. 143 s.
- 7) HORÁČEK, Radek. Galerijní animace a zprostředkování umění. [s.l.] : Cerm, 1998. 142 s.
- 8) Interpretace místního dědictví. Vyd. 1. Brno : Partnerství, 2004. 88 s.
- 9) KAPLÁNEK, Michal. Animace jako výchovná metoda. [Http://www.tf.jcu.cz](http://www.tf.jcu.cz) [online]. c2008-10 [cit. 2011-05-09]. Dostupné z WWW:
<<http://www.tf.jcu.cz/katedry/kpd/szz/animace>>.
- 10) KARPAŠ, Roman; MOHR, Jan; VURSTA, Pavel. Kouzlo starých pohlednic Liberecka. Vyd. 1. Liberec : Agentura 555, 1997. 159 s.

- 11) KŘIVAN. Pozorování. [Http://www.upce.cz](http://www.upce.cz) [online]. 2002 [cit. 2011-25-11]. Dostupné z WWW: <<http://webak.upce.cz/~brezina/Krivan/pozorovani.pdf>>.
- 12) KUKAL, Petr. Kirkpatrickův čtyřúrovňový model hodnocení. [Http://www.stolzova.cz/](http://www.stolzova.cz/) [online]. 2007-23-02 [cit. 2011-20-09]. Dostupné z WWW: <<http://www.stolzova.cz/stolzova/view.php?cislocclanku=2007022301>>.
- 13) LIPUS, Radovan; VÁVRA, David. Šumná města : Ostrava, Opava, Olomouc, Krnov, Nový Jičín, Prostějov [první kniha] . Vyd. 1. Brno : Petrov, 2002. 437 s.
- 14) Metody empirického zkoumání. [Http://ireferaty.lidovky.cz/](http://ireferaty.lidovky.cz/)[online]. 2001 [cit. 2011-25-11]. Dostupné z WWW: <<http://ireferaty.lidovky.cz/304/4105/Metody-empirickeho-zkoumani>>.
- 15) Mezinárodní seminář: „Význam genia loci památkových místt pro rozvoj cestovního ruchu“. [Http://www.uur.cz/](http://www.uur.cz/)[online]. 2010-06-12 [cit. 2011-25-08]. Dostupné z WWW: <http://www.uur.cz/images/publikace/uur/2001/2001-05/11_seminar.pdf>.
- 16) MOHR, Jan. Liberec = Reichenberg : mezi vzpomínkou a přítomností . Liberec : Knihy 555, 2001. 199 s.
- 17) NORBERG-SCHULZ, Christian. Genius loci : K fenomenologii architektury. Praha : Odeon, 1994. 351 s.
- 18) PÁVKOVÁ, Jiřina a kol. Pedagogika volného času: Teorie, praxe a perspektivy výchovy mimo vyučování a zařízení volného času. Vyd. 3. Praha : Portál, 2002. 231 s.
- 19) PRŮCHA, Jan; WALTEROVÁ, Eliška; MAREŠ, Jiří. Pedagogický slovník . Vyd. 4. Praha : Portál, 2003. 322 s.
- 20) ŘEHÁČEK, Marek. Liberecká radnice a Liebigova vila : průvodce po budovách a jejich historii. Liberec : [Město Liberec], 2005. 96 s.
- 21) ŘEHÁČEK, Marek. Liberecké zajímavosti. Vyd. 1. Liberec : Petr Polda, 2009. 191 s.

- 22) SIOSTRZONEK, Jiří. Animace kultury : polské inspirace. Vyd. 1. Opava : Slezská univerzita v Opavě, Filozoficko-přírodovědná fakulta, Institut tvůrčí fotografie, 2009. 104 s.
- 23) SLAVÍK, Jan. Umění Zážitku, zážitek umění (teorie a praxe artefiletiky) I.díl. Praha : Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2001. 282 s.
- 24) Spacium. [Http://www.spacium.cz/](http://www.spacium.cz/) [online]. c2008 [cit. 2011-28-09]. Dostupné z WWW: <<http://www.spacium.cz/>>.
- 25) ŠTĚPÁNKOVÁ, Karolína. Animace jako výchovná metoda. <http://www.eamos.cz> [online]. c2002 [cit. 2010-12-06]. Dostupné z WWW: <http://www.eamos.cz/amos/kvc/modules/low/kurz_obsah.php?kod_kurzu=kvc_029>.
- 26) TECHNIK, Svatopluk. Liberecké domy hovoří I. Liberec : Komise cestovního ruchu města Liberec, 1992. 62 s.
- 27) VIKLUND, Andreas. [Http://www.dotaznik-online.cz/](http://www.dotaznik-online.cz/)[online]. 2007 [cit. 2011-25-11]. Dostupné z WWW: <<http://www.dotaznik-online.cz/>>.
- 28) Vzdělávací programy. [Http://www.dox.cz](http://www.dox.cz) [online]. c2008 [cit. 2011-20-08]. Dostupné z WWW: <<http://www.dox.cz/cs/schools?informations>>.

6. SEZNAM PŘÍLOH

č. 1: Fotodokumentace pořízená v průběhu animačního programu	53
č. 2: Výtvary účastníků	56
č. 3: Ukázky vyplněných dotazníků	58
č. 4: Finální podoba pracovních listů	59

Příloha č. 1: Fotodokumentace pořizená v průběhu animačních programů

Obrázek 1: Evokace ve V-Klubu



Obrázek 2: Malování vlastní zastávky



Obrázek 3: Park u České spořitelny



Obrázek 4: Technika frotáže



Obrázek 5: Před knihovnou

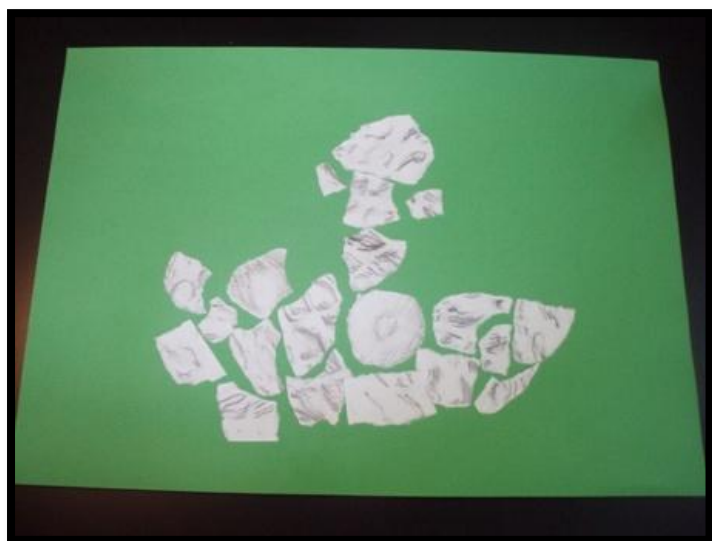


Obrázek 6: Živý obraz



Příloha č. 2: Výtvary účastníků

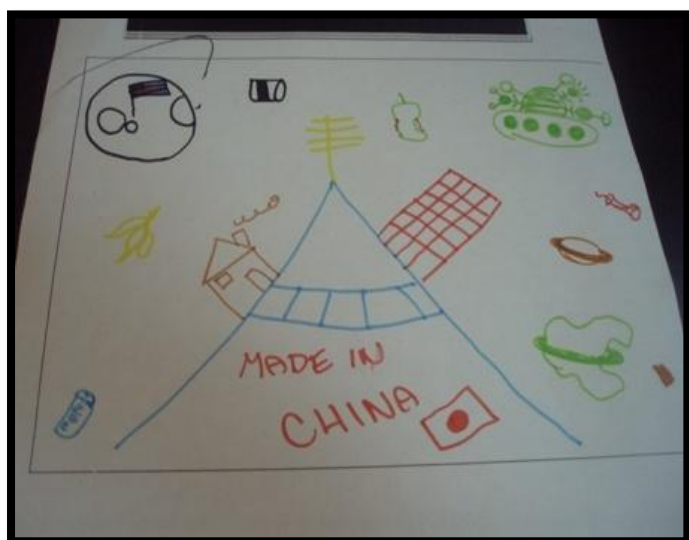
Obrázek 7: Koláž z frotáže (Nová kašna)



Obrázek 8: Koláž z frotáže (Nová kašna)



Obrázek 9: Ještěd za 100 let



Obrázek 10: Ještěd za 100 let



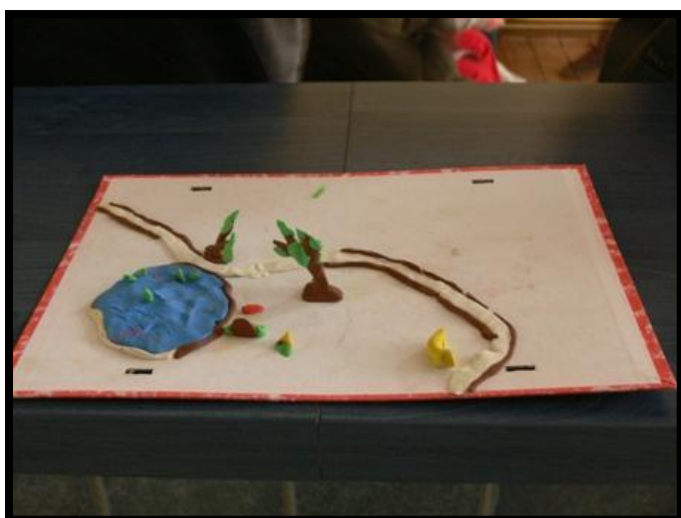
Obrázek 11: Jak jinak využít prostor, kde se nachází OD Plaza




Obrázek 12: Jak jinak využít prostor, kde se nachází OD Plaza



Obrázek 13: Jak jinak využít prostor, kde se nachází OD Plaza



Příloha č. 3: Ukázky vyplněných dotazníků



Dotazník:

- Na škále 1-5 celkově zhodnoťte program. Jako ve škole 1 – nejlepší a 5 nejhorší.
Moje odpověď: 1-2
- Hodnoťte tuto animaci jako naučnou (ano/ne):
A proč: Dozvěděli jsme se zajímavé věci
- Hodnoťte tuto animaci jako zábavnou (ano/ne):
A proč: Bylo to hezké
- Uveďte dvě nové informace, zajímavosti o Liberci, které si z programu odnášíte a o kterých jste předtím nevěděli:
že knihovna byla synagoga
x
- Napište, co je podle Vás geniem loci (duchem místa) právě města Liberec, díky čemu má toto město svoji specifickou atmosféru?
Radnice - Zastávka - památník

Dotazník:

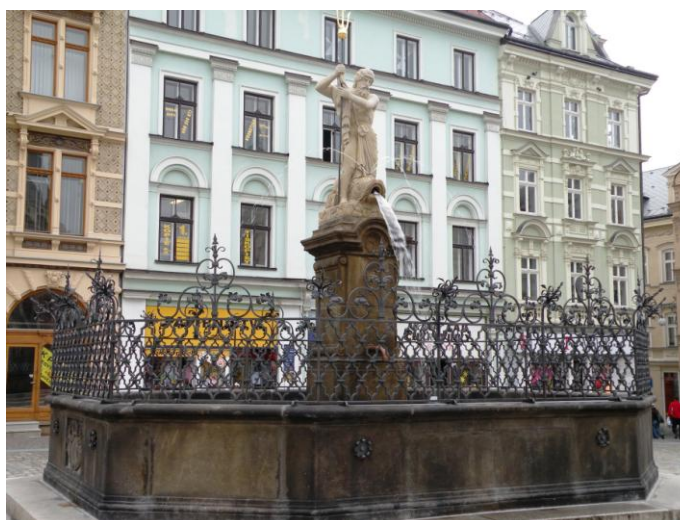
- Na škále 1-5 celkově zhodnoťte program. Jako ve škole 1 – nejlepší a 5 nejhorší.
Moje odpověď: 1
- Hodnoťte tuto animaci jako naučnou (ano/ne):
A proč: Ano protože jsem se hodně dozvěděl
- Hodnoťte tuto animaci jako zábavnou (ano/ne):
A proč: Prostě se mi líbila
- Uveďte dvě nové informace, zajímavosti o Liberci, které si z programu odnášíte a o kterých jste předtím nevěděli:
Novědela jsem o té zastávce vůbec nic
- Napište, co je podle Vás geniem loci (duchem místa) právě města Liberec, díky čemu má toto město svoji specifickou atmosféru?
Díky Památkám

Procházky po Liberci



Pracovní listy

Poznejte místo, ve
kterém žijete.



Liberec je majestátným patronem severních Čech s nezaměnitelnou atmosférou. Místem, ovlivněné svou geografickou polohou i milníky, které psaly českou historii. Místem, kde se kloubí německá a česká architektura, staré vily s moderními zástavbami. Místem, kde svoji stopu zanechal i zvláštní mix obyvatel, který mísí sudetské krajany a poválečné přistěhovalce. To vše dává Liberci unikátní kouzlo, které by nemělo zůstat neodhaleno. V rukou držíte soubor pracovních listů, s jejichž pomocí se vydáme hledat genia loci (duch místa). Naší snahou bude najít, poznat a prožít si, co je tou pravou identitou města Liberec, čím je pro nás jedinečný, co utváří jeho unikátní charakter a specifickou atmosféru. Na základě poznání genia loci, tedy nějaké hodnoty daného místa, kterou tvoří jednak architektura, ale i krajinný rámeček a místní obyvatelé s jejich způsob života, se pokusíme poznat město blíže a pojmenovat si, co je tím záhadným geniem loci pro nás.

Čeká nás procházka po centru města Liberec, která bude mít 8 zastávek. Průvodce vám budou dělat právě tyto pracovní listy, ve kterých najdete vždy krátký popis místa, u kterého se zastavíme, a aktivitu, kterou budete jako tým plnit.

Šťastnou cestu!



První zastávkou procházek Libercem je autobusová zastávka Sokolská u zdi, kterou vytvořil umělec David Černý. '

Jděte si toto netradiční dílo prohlédnout a zjistěte, co vše můžeme na stole i pod ním nalézt!

Co jsme objevili:

.....
.....
.....

Tomuto dílu věnoval jednu kapitolu své knihy Liberecké zajímavosti i Marek Řeháček. Krátký úryvek z knihy, který popisuje, co všechno se skrývá na velkém stole, uvádím i v pracovních listech „Za

divadlem u vysoké zdi ze šedivé žuly, tam, kde všichni byli zvyklí na nějaké svařované typové monstrum, si najednou hověla autobusová zastávka a v podobě ohromného stolu se zelinkavým povlakem zoxidovaného bronzu. Na stole pak směsice roztodivných věcí, odrážejících mnohdy jistou libereckou náladu: zdobný německý pivní kriegel s cínovým víčkem, pivní půllitr a stará láhev s nápisem, že jde o majetek frýdlantského zámeckého pivovaru (s textem ovšem německy psaným), torzo židovského svícnu, krabička od cigaret, masožravá rostlina z botanické zahrady ve skleněné váze. A potom hlava na talíři (...), v níž je zapíchnutý nůž a vidlička, na noži pak tučná bronzová moucha. (...) Uvnitř zastávky, čtyři bronzové židle starodávných tvarů, místo na jízdní řády v podobě starého rámu pro myslivecké obrázky a odpadkový koš v podobě velké plechovky s víčkem rozpáraným otvírákem. Vedle něj je do žulové zdi vetknutý bronzový tácek s dalším zdejším „symbolem“ – libereckým parkem s hořčicí.“

Tohoto kontroverzního díla si pravděpodobně všimli všichni obyvatelé Liberce, ale kolik z nich se opravdu zamyslelo, co má zastávka symbolizovat? Kdo si všiml, že moucha má vojenskou helmu wehrmachtu? Komu asi patří hlava na talíři? Řada lidí přijala vysvětlení novinářů, kteří tuto zastávku popisovali jako nedojedenou hostinu obrů. Ale toto dílo skrývá mnoho tajemství.

Co myslíte, proč zvolil David Černý právě tyto artefakty? Jakým způsobem se váží k Liberci?

Co byste na stůl umístili vy, co podle vás symbolizuje Liberec?

.....
.....
.....
.....



Druhou naší zastávkou je nová budova Krajské vědecké knihovny, jež byla otevřena v roce 1997 na místě nacisty vypálené synagogy. Nahlédněme teď společně do historie, konkrétně do 19. století, kdy nebyl život Židů na území Liberce vůbec jednoduchý, jednu dobu se dokonce nesměli Židé ve městě zdržovat déle než 14 dní. Ve druhé polovině 19. století však došlo k určitému uvolnění a výsledkem bylo postavení vlastní židovské synagogy. Monumentální stavba novorenezančního stylu se zařadila mezi skvosty liberecké architektury, o to víc je smutný příběh, který tato stavba zažila. Po vpádu německých vojsk na území Československa byla tato ozdoba Liberce v listopadu 1938 vypálena a srovnána se zemí. A právě na místě původní synagogy vznikla tato stavba, jež spojuje židovskou modlitebnu s moderními prostory knihovny, a které se přezdívá „stavba smíření.“

Rok 1906



Rok 2001



Knihovna nabízí komplexní služby, vedle samotného půjčování knih slouží i jako kulturní, informační, vzdělávací a setkávací místo. Informace hrají v dnešní době výraznou roli a samotné jejich vyhledávání, třídění a vyhodnocování by mělo patřit k základní výbavě každého studenta. Otestujte si tuto dovednost právě v budově knihovny. Během 5 minut zkuste jako tým splnit následující zadání:

1. V elektronickém katalogu KVK zjistěte, kterou z knih Karla Čapka si můžete v knihovně momentálně půjčit domů.
.....
2. V knihovně najdete také řadu plakátků, letáčku a pozvánek na nejrůznější kulturní akce. Zkuste najít, kam za kulturou můžete v Liberci vyrazit v následujícím týdnu?
.....

Činnost společnosti Spacium, o. p. s., se zaměřuje na obohacení, oživení a kultivaci veřejných městských prostranství prostřednictvím nejrozumnějších uměleckých aktivit



konečná zastávka tramvaje pod Ještědem



před vstupem do ZOO



náměstí dr. E. Beneše



vrchol Ještědu



centrum, dolní část Gutenbergovy ulice



Krajská vědecká knihovna v Liberci



Soukenné náměstí

Jedna instalace společnosti SPACIUM se nachází i knihovně.
Pokuste se tuto instalaci nalézt a zkuste vymyslet, co by mohla
znamenat.

.....

DIVADLO F. X. ŠALDY

Od knihovny je jen na dohled další liberecká ozdoba Divadlo F.X.Šaldy. Pojdme si ho prohlédnout blíž!



Výstavba Městského divadla v Liberci zahájila na konci 19. století rozsáhlou etapu přestavby centra města. Divadlo je pojmenované po významném libereckém rodákovi Františku Xaveru Šaldovi.

Víte, kdo to F. X. Šalda byl?

V dramatech, divadelních představení známe dva hlavní útvary, komedii a tragédii. Ve skupince zapřemýšlejte, co je podstatou těchto útvarů, vyberte si jeden a ze svých těl vytvořte, živý obraz, sochu, která bude ztvárňovat právě vámi vybranou formu dramatu - komedii nebo tragédii.

RADNICE

Nacházíme se kousek od samého srdce Liberce, které představuje radnice a náměstí Edvarda Beneše, abychom mohli splnit další úkol, přesuňme se před hlavní vchod liberecké radnice.

Radnice patří k jedné z hlavní dominant města Liberec, byla postavena na návrh vídeňského architekta Franze von Neumanna, jenž se zřejmě nechal inspirovat podobou nové vídeňské radnice - posuďte sami:



Liberec



Vídeň

Všimli jste si, že do dlažby náměstí je vyznačen půdorys původní radnice pomocí černých kostek a vsazen kámen s letopočtem 1603, kdy byla původní radnice postavena?

Za zmínku dozajista stojí ještě socha rytíře na samém vrcholu radnice. Původní rytíř, který měl být symbolem ochrany městských práv, byl v 50. letech 20. století vystřídán rudou hvězdou, která byla o 40 let později nahrazena českým lvem, aby se nakonec (roku 2005) přeci jen vrátila na špici liberecké radnice socha rytíře. Jedná se o kopii původního rytíře s 90ti% věrností originálu.

Posledním místem, u kterého se zde zastavíme, je Pomník obětem okupace v roce 1968, který je umístěn na zdi radnice. Má tvar tankového pásu, na němž jsou jména obětí okupace.

Vaším úkolem bude vytvoření koláže na téma: „Nová kašna na náměstí“. Nicméně koláž to nebude ledajaká. Vyzkoušíte si metodu frotáže. V čem tato metoda spočívá: přiložíte papír na různé povrchy, které na náměstí najdete a po papíru přejíždějte tužkou, až Vám na něm vznikne zajímavá struktura. Zkuste najít co nejvíce zajímavých struktur, které přeneste na papír, ten poté natrhejte

Ještěd byl vždy dominantou severních Čech a symbolem kraje pod ním. První kříž na vrcholu byl vztyčen údajně již v roce 1737, různých křížů se na samém vršku Ještědu vystřídalo několik. Jak sílil zájem turistů, přibýly i služby – občerstvení, Rohanova chata s možností noclehu, terasa pro 200 lidí a roku 1906 začala stavba horského hotelu. Další novinky na sebe nenechaly dlouho čekat, na Ještědu byla postavena sáňková dráha a lanovka. V 60. letech 20. století došlo k dvěma požárům, při kterých shořela Rohanova chata i hotel. Ale vrchol Ještědu nezůstal pustý dlouho. Nový hotel a vysílač ve tvaru rotačního hyperboloidu byl slavnostně otevřen 21. září 1973. Tento vesmírný maják, jenž ční nad celou libereckou kotlinou, je dílem architekta Karla Hubáčka.

Tradiční dřevěný kříž, odstraněný v osmdesátých letech, se na vrchol hory vrátil roku 1990.

Ještěd byl často ztvárňován na různých uměleckých dílech, velké oblibě se těšily pohlednice. Výjimkou nebyly ani futuristické montáže, které byly svého času velmi populární. Zde jsou ukázky, jak si lidé na počátku 20. století představovali Ještěd v budoucnosti.





Zkuste se také zamyslet, jak by mohl vypadat vrchol Ještědu v roce 2110. Nakreslete Váš nápad do prázdného obdélníku.